DVD ROM Dupla DVD

8 Demo
35 Video

teljes játék:
CHAOS League

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazi[...] 06. No. 04.

bemutató

CRYSIS

A Far Cry készítőinek legújabb játéka valószínűleg mindent üt majd!

teszt

The GODFATHER

Csatlakozz a családhoz! Megérkezett minden idők legköltségesebb játéka!

bemutató

Stranglehold

Max Payne és John Woo találkozása az év legkeményebb akciójátékának ígérkezik!

28. oldal

Halo 2 bemutató

52. oldal

Battle for Middle-Earth 2 teszt

58. oldal

Empire at War teszt

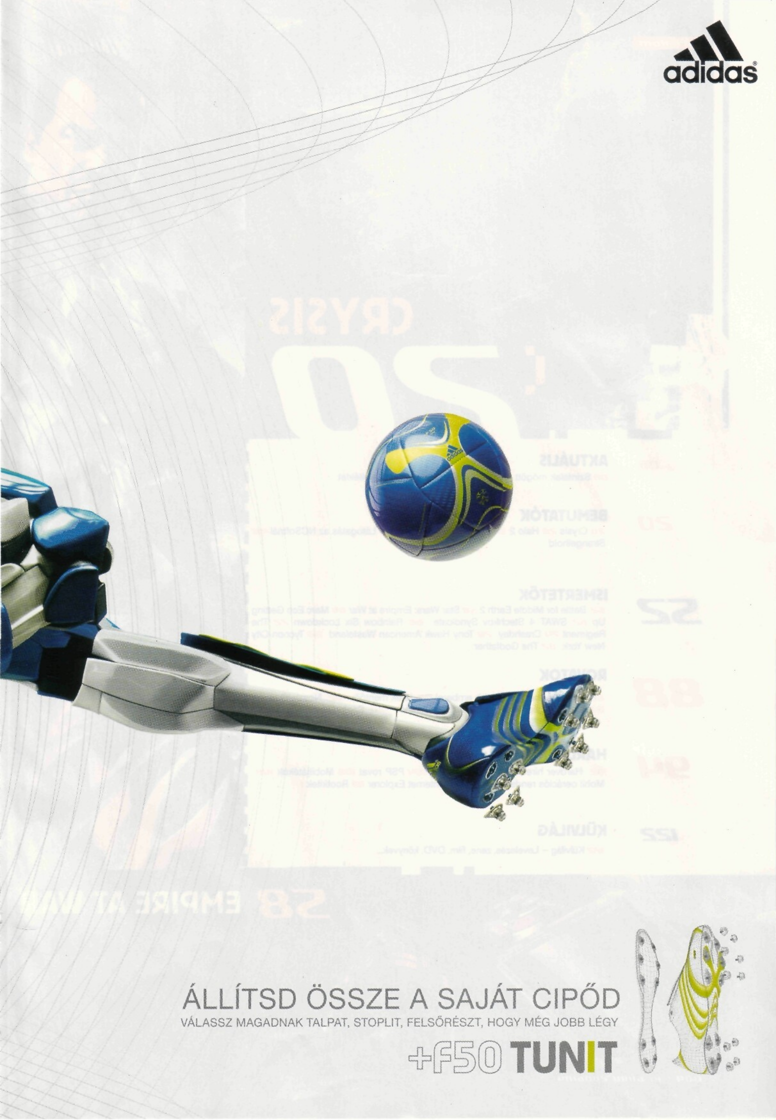
ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Battle of Europe Commandos: Strike Force Keepsake LotR: Battle for Middle-Earth 2 War on Terror War World Wintersports 2006 X3 Rolling demó Videók / Battlefield 2 Euroforce Crysis Dungeons and Dragons Online Ghost Recon: Advanced Warfighter Halo 2 Neverwinter Nights 2 Rise of Legends Stranglehold

COMMANDOS Strike force demo

© 2006 adidas-Salomon AG. adidas, the 3-Bars logo, and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.


adidas
ÁLLÍTSD ÖSSZE A SAJÁT CIPŐD
VÁLASSZ MAGADNAK TALPAT, STOPLIT, FELSŐRÉSZT, HOGY MÉG JOBB LÉGY
+F50 TUNIT

06 **AKTUÁLIS**

06 Színfalak mögött 07 Chaos League 08 DVD-melléklet

20 **BEMUTATÓK**

20 Crysis 28 Halo 2 36 Prey 40 Titan Quest 46 Látogatás az NCSoftnál 48 Strangelhold

52 **ISMERTETŐK**

52 Battle for Middle Earth 2 58 Star Wars: Empire at War 64 Marc Eco Getting Up 67 SWAT 4 Stechkov Syndicate 68 Rainbow Six Lockdown 72 The Regiment 74 Crashday 78 Tony Hawk American Wasteland 80 Tycoon City New York 82 The Godfather

88 **ROVATOK**

88 A világ legbefolyásosabb emberei 90 Játék mentőöv 92 NosztalGuru 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

94 **HARDVER**

92 Hardver hírek 100 Az AGP halála 104 PSP rovat 106 Mobiljátékok 108 Mobil oerációs rendszerek 112 Az új Internet Explorer 113 Rootkitek I

122 **KÜLVILÁG**

122 Külvilág – Levelezés, zene, film, DVD, könyvek...

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 8 - 20 óráig
szombat : 10 - 16 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, annak ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

A múlt hónapban beharangoztuk, és e havi számunkban be is váltottuk a minden részletre kiterjedő Crysis bemutatóra tett ígéretünket. A Far Cry készítőinek új játéka nem mindennapi grafikával és játékmenettel lett megáldva, az igazi pikantériáját azonban mégsem ez adja, hanem hogy a várólistánk első helyére ugrott program fejlesztésében három magyar srác is közreműködik. A velük készült interjúinkat természetesen a cikkben elolvashatjátok. Ha már az FPS-eknél tartunk, semmiképpen sem mehetünk el minden idők legjobb FPS-ének PC-s bejelentése mellett. Igen, a Halo 2 még idén, nagyjából a Windows Vista megjelenésével egy időben jön PC-re is! A bejelentés apropójából Grath-tel újra végigjátszottuk és megállapítottuk, hogy a Halo 2 közel két év elteltével sem vesztett semmit fényéből.

Az FPS-előzetesek mellett több oldalas tesztet olvashattok a The Godfatherről, és a Battle for Middle Earth második részéről is, de az i-re a pontot azt hiszem a következő havi teljes játékunk, a magyar nyelvű Scrapland teszi fel majd – amit a tavaszi-nyári hónapokban olyan teljes játékok követnek majd, amire a legtitkosabb álmaitokban sem számítanátok! A részleteket a következő Guruból megtudhatjátok... Addig is kellemes kikapcsolódást kívánok az aktuális szám olvasásához!

A következő PC Guru április 14-én jelenik meg!

SASA

Amit tudnod kell az új játékbesorolásról:

Az ismertetők és bemutatók olvasása közben több helyen találkozhattok a fent látott jelvényekkel. A PC Guru no.1 azoknak a játékoknak a privilégiuma, amik a szerkesztőség véleménye szerint bombasikernek ígérkeznek, a no.2 pedig azoké, amiket mindenképp érdemes kipróbálni, vagy a várólistára tenni. Ha a feliratok alatt a videó a DVD-n, vagy demó a DVD-n feliratot olvassátok, akkor értelemszerűen a lemezmellékleten megtaláljátok a tesztelt vagy bemutatott játékhoz tarozó anyagokat.

Amit tudnod kell az új bemutató értékelő boxról:

Az új bemutató értékelőboxban megtalálod a játék jelenlegi készültségi fokát és információt szerezhetsz arról, hogy várhatóan mikor fog megjelenni. Ezen felül rövid összegzést olvashatsz a program erényeiről, és azokról a félelmeinkről amik a végleges játékkal kapcsolatban születtek.

Amit tudnod kell az új ismertető értékelőboxról:

Itt találjátok a játék hivatalos dobozképét, a program grafikájának, zenéjének és játékélményének értékelését. Ezen felül megtudhatjátok, hogy a PC Guru hány százalot ítélt a játéknak, hogy mekkora a minimális gépigénye, és hogy melyek a program már tesztelt konkurensei...

Felejtsd el a fair playt! írta · Grath

CHAOS LEAGUE

fejlesztő > cyanide kiadó > digital jesters web > www.cyanide-studios.com

Az utóbbi néhány hónapban szinte kivétel nélkül komoly hangvételű játékokkal szórakoztattunk titeket, ám most úgy gondoltuk, ideje egy kis váltásnak. A mostani Chaos League leginkább az amerikai foci brutális, parodizált formája, és a következő havi teljes játékunk sem megy majd *a szomszédba néhány poénért.*

E havi Külvilág rovatunkban olvashattok a Blood Bowl nevű társasjátékról, amely talán a Warhammer világ legmókásabb megjelenési formája. Lényegében arról van szó, hogy a világ megannyi faja leteszi a lézerstukkert és a vibrobárdot, és inkább egy békés sportmérkőzésen döntik el, ki legyen az univerzum ura. Ezeket a népeket ismerve persze nem meglepő, hogy a békés összecsapásokból véres viadalok válnak, megteremtve így a kulturált szórakozás lehetőségét a játékosoknak.

JOGI HARCOK

Eredetileg a Chaos League a népszerű társasjáték feldolgozásának készült, ám valami jogi balhé miatt ez megváltozott, és így a Cyanide végül arra kényszerült, hogy addig-addig változtasson a recepten, míg a legelvetemültebb jogász sem talált kivetnivalót, perelnivalót rajta.

A lényeg persze nem változott: gólt kell szereznünk, azaz el kell vinnünk a labdát az ellenfél pályájának végére. Az amerikai focival ellentétben itt nem kell cifrázni a pontszámítást, ahányszor bevisszük a labdát a zónába, annyi ponttal leszünk gazdagabbak. Maga a játék három módon játszható: valós időben, körökre osztva és a kettő keverékeként. Én az előbbi két módszerrel nem mentem túl sokra, mindenkinek ajánlom a harmadikat, itt minden esemény addig zajlik folyamatosan, míg meg nem nyomjuk a Space billentyűt. Ilyenkor mindenki megáll, békésen kiadhatjuk parancsainkat, majd újra elindíthatjuk a játékot – javaslom, azonnal állítsátok át erre a játékmenetet.

VARÁZSLÓK ÉS HARCOSOK

Érdemes az oktatómódot végigcsinálni, aztán indítani egy bajnokságot, és egy egész évadon át irányítani kedvenc társaságunkat. Közel egy tucat faj áll rendelkezésünkre, különböző tulajdonságokkal, varázslatokkal. Eleinte talán érdemes valami masszívabb csapatot választani, mintsem egy cingár, de fürge, trükkös bandát. A bajnokságban négy liga áll rendelkezésünkre, ami tulajdonképpen a különböző nehézségi szinteket jelenti. A mérkőzések előtt lehetőségünk van doppingolni, lefizetni a bírókat, vagy épp doppingtesztet kérni az ellenfél ellen – de amíg nincs sok pénzünk, inkább ugorjuk át ezeket a lehetőségeket…

Amikor megkezdődik a meccs, kiválasztjuk az induló felállást, aztán jöhet a haddelhadd! Ha nálunk van a labda, érdemes a cipelőt bevédeni, és előretörni a védelemben. A durva, „fejjel a falnak" taktika mellett, az is használható stratégia, ha egy-két embert előrezavarunk, és előrepasszoljuk nekik a labdát. Persze nagyon nem mindegy, hogy kinek és kivel passzolunk, mert egy darálásra kiképzett enttől vagy gólemtől nem várhatunk nagy kézügyességet. Védekezésnél érdemes mindig hátul hagyni egy-két embert, akik akkor is megmenthetik a bőrünket, ha valahogy sikerül áttörni az ellenfélnek a védőfalunkat. A játék menetére igencsak kihatnak a varázslatok, többek között idézhetünk segítőket, lőhetünk meteort, vagy éppen gyógyíthatunk.

A grafika kicsit szögletes, kicsit már koros, ám stílusos, azt meg kell hagyni – az ork és élőhalott szurkolólányok tánca például zseniális. Mi legjobban a multiplayer összecsapásokat élveztük, néha már majdnem sikerült lenyomnunk a Blood Bowlon nevelkedett Riccót…

Milyen filmből szeretnél a Godfather mintájára játékadaptációt?

SASA

Én leginkább a Volt egyszer egy vadnyugat adaptációját várom, a Gunnál nagyobb szabadságérzettel, de ugyanolyan frankó lovaglós jelenetekkel. Az sem lenne baj, ha a játék a film hangulatát ugyanolyan mértékben lenne képes visszaadni, ahogy azt a Godfather tette.

HANCU

Ford Farlaine kalandjai! Minden megvan benne, ami egy jó kis GTA-klónhoz kell: sok akció, verekedések, autós üldözések, zseniális karakterek, jó dumák, humoros helyzetek, király zenék... Lehetne benne rengeteg rock'n'roll-témájú nyomozós küldetés, no meg a Collectors Edition mellé csomagolva egy sajtreszelő, hogy igazán át tudjuk érezni, milyen Zuzuval beszélgetni. (Ja, és természetesen kellene egy játékfeldolgozás a Brokeback Mountainből is – csak hogy Jack Thompson és erkölcscsősz cimborái agyvérzést kapjanak.)

CHRIS

Nem is tudom, szinte minden jó filmről készült már játék, persze olyan, amilyen. Talán valami Fahrenheit-szerű kalandjátékot el tudnék viselni Michael Mann alkotásai alapján, a Szemtől szemben például nagyon jó kis film volt... Hasonló stílusú játékok születhetnének a manapság sikeres TV-sorozatokból is, a Rejtélyek városa például igazán megérdemelhetne egy kiadást. Ezen kívül jó lenne, ha valaki végre csinálna egy értelmes Starship Troopers játékot is.

GABEN

Az 1969 -es Szelíd motorosok játékátirata érdekes lehet azt hiszem. Tudjátok a film aminek a zenéjét a Stepphenwolf énekelte és úgy szól hogy... Booorn to bííííí wááááááááááááááááááááljd...!

JOC

Mondjuk az Üvegtigrisből: hálás téma, számtalan játékstílust lehetne rá alapozni. Például Csoki karakterét megformálva minél nagyobbakat perecelsz a Babettával, annál több skill pontot kapsz. Esetleg a menedzserjátékok szerelmesei egy egész lakókocsibirodalmat építhetnének ki, kézben tartva a hamburgerek, hot-dogok valamint az egy, öt és tíz bubis ásványvizek kereskedelmét...

GRATH

Sokat gondolkodtam a kérdésen, de igazából egyetlen olyan filmet sem találtam, amiből remek játék lenne, és még nem próbálták meg feldolgozni. Mindenesetre annak örülnék, ha végre születne egy jó Mátrix-játék, annak is, ha lenne egy hangulatos Men in Black és mindennél boldogabbá tenne egy Elite-szerű, teljesen szabad játékmenettel bíró Star Wars-os gyönyörűség. Azt is díjaznám, ha a régi, de annál zseniálisabb Blade Runner mintájára feldolgoznának bármilyen nyomozós alapmotívummal rendelkező filmet – vagy akár éppen ismét a szárnyas fejvadászt, csak mai színvonalon.

RICCO

Nagyon kíváncsi lennék mondjuk egy Hegylakó adaptációra, ahol karakterünket a többi halhatatlan játékos igyekezné megakadályozni abban, hogy egyedül csak ő maradhason a végére.

FIGYELEM!

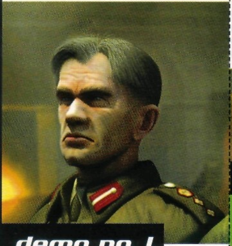
Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén sem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2006-ban sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. ÁPRILIS 14-ÉN JELENIK MEG!

DVD TARTALOM

A manapság érkező demók és javítások méretét látva elfog minket a félelem, hogy lassan kezdjük kinőni a 9 GB-os DVD tárkapacitást is. Ebben a hónapban például nagy szeletet hasít le lemezünkről az 1.4 gigás Battle for Middle-Earth 2 demo, vagy a 350 megát foglaló Battlefield 2 patch. Persze ezek mellé is sikerült sok érdekességet felpasszírozni a korongra, köztük mindenképpen kiemelnénk a Commandos Strike Force és War on Terror demót, no meg a Halo 2, Crysis és Ghost Recon videókat.

PC GURU DEMO a DVD-n!



demo no. 1.

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Gigászi méretével rekordot döntött az EA új, másodszorra is Középföldére invitáló stratégiai játékának demója! A méretet természetesen ellensúlyozza a demóban található rengeteg lehetőség, így a nagyszerű oktató mód, egy Withered Heat című havas, illetve egy Harlindon nevű tengerparti skirmish térkép, melyeken a hat játszható faj közül kettővel (a goblinokkal és a törpékkel) próbálhatunk ki – akár a neten keresztül is.

A játék irányítása:

A játék irányításához csak egér szükséges, mellyel mindent nagyszerűen és az RTS-hagyományoknak megfelelően irányíthatunk.

demo no. 2.

COMMANDOS STRIKE FORCE

A hamarosan megjelenő Commandos Strike Force demója ízelítőt ad a teljes verzióból, hiszen nehézségével alaposan megizzasztott minket. A közel egy CD-nyi helyet elfoglaló demo egyetlen küldetést tartalmaz, amelyben Norvégiában kell kétfős csapatunkkal (a mesterlövész és a kommandós irányítható) likvidálni pár tucat német katonát. Furcsa, de az eddigi képeknél a valóságban sokkal szebb a játék, a szájízünket csak a butaságát óriási túlerővel ellensúlyozó gépi intelligencia rontotta el.

W, A, S, D – karakter mozgatása
C – Guggolás
TAB – Váltás a kommandósok közt
Enter – Térkép
F – Akció
H – Eü. Csomag használata
Q – Feladatok listázása

demo no. 3.

WAR ON TERROR

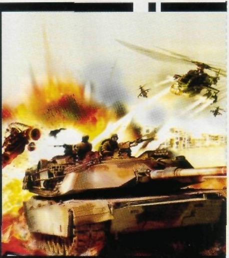
Még melegen, egyenesen a Digital Reality műhelyéből kaptuk kézhez soron következő stratégiai játékuk játszható demóját. A látványos elemekkel felruházott bemutatóban a WOFOR kampány első négy küldetésében kerülünk bevetésre, vagyis a fagyos Alaszkában kell néhány páncélozott járművekkel rakoncátlankodó terroristát móresre tanítanunk. A demo mellett felhívnánk figyelmeteket a magyar nyelvű, nagyfelbontású videóelőzetesre is, melyet ugyancsak megtalálhattok a DVD-n.

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Numerikus + / - – Sebesség növelése és csökkentése
TAB – Kezelőfelület ki / be
Szóköz – Pillanatállj
Control+1-9 – Csoportok kijelölés
1-9 – Csoportok kiválasztása

SHARE WARE

Alien Shooter – Ha a családok között szavazást tartanánk arról, hogy mi a kedvenc közös időtöltésük otthon, akkor szinte biztos, hogy a többség a puzzle játékokra voksolna. Nem is véletlenül, hisz az ilyen játékban tetszőleges számú ember vehet részt, mindamellett, hogy fejleszti a megfigyelő képességet és a logikát. A most érkezett játék is ugyanezt a játékmenetet nyújtja, *ám a monitorunkon. A feladat itt is egyszerű,* csak ki kell rakni a képet. A program annyiban segít minket, hogy az azonos darabokat egyből összekapcsolja nekünk és hangjelzéssel tudatja, ha jó helyre pakoltunk egy darabot. Mindenkinek ajánlható ez a program, mivel kellemes időtöltés lehet minden korosztály számára.

Ezen kívül 3D Ball Slider, Seven Wonders of The World, Evil Invasion, Froggy's Adventures, NeoBall, Shoot'n Roll, Theseus Return of The Hero, Tradewind Legends, Wonder Lines shareware játék a DVD mellékleten!



JAVÍTÁS

Battlefield 2 v1.2 – A Battlefield 2 javításait elsősorban méreteikről ismeri fel már messziről a szakavatott DVD-szerkesztő, hiszen lassan egy teljes CD-t is képesek elfoglalni. De szerencsére a hatalmas méret (357 MB) rengeteg újdonságot rejt magában, melyeket vétek lenne kihagyni. A számtalan fejlesztés közül külön említésre érdemes az új UAV-nézet a parancsnoki módban (plusz mostantól a játékosok lelőhetik a felderítőgépet), de persze a leginkább annak örülhetünk, hogy a patch rengeteg régóta és újonnan felbukkanó hibát orvosol. Most már csak a javítás javítását – 1.21 – várjuk, hogy aztán kézhez kaphassuk a Euro Force című mini kiegészítőt.

KILLING SPREE!

Half-Life 2 CTF 1.7 – A Source motorra épülő Half-Life 2-ben eredetileg nem volt többszereplős játékra lehetőség, bár talán a Counter-Strike miatt erre nem is volt igazán szükség. Egyedül a CTF-mód hiányzott sokaknak, de most ennek a modnak köszönhetően azt sem kell tovább nélkülözni. A csomag telepítése roppant egyszerű, csupán el kell indítani a telepítőfájlt, és pár perc múlva már csatlakozhatunk is fel az első szerverre.

ÁLLANDÓ ROVATOK

Magyarítások – Több mint öt éve van jelen különféle formátumú lemezmellékleteinken a Magyarosítások című rovat, amelyben minden alkalommal igyekszünk bemutatni nektek az aktuális újdonságokat a lelkes honosítók műhelyeiből. Olyan nagyszerű játékokhoz tettünk már fel magyarításokat, mint például a F.E.A.R., Quake 4, Half-Life 2, vagy a Call of Duty 2, melyek elkészítésére nem egyszer több száz órát áldoztak a lelkes magyarítók.

Ezen kívül Action!, Command & Conquer: Generals, Diablo 2, Focivilág, GTA, Half-Life 2, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Repülőgép-szimulátorok, Szerepjátékok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD mellékleten!

TURKÁLÓ

Google Picasa – A Google Picasa egy teljesen ingyenes képnézegető és -rendszerező szoftver, mely automatikusan megkeresi a számítógépünkön található képeket, majd segít elrendezni azokat. A program rendelkezik az alapvető képszerkesztési funkciókkal, segítségével javíthatunk képek színtelítettségén, fényerején, feliratozhatjuk azokat stb. Azoknak ajánljuk, akik nem engedhetik meg maguknak az olyan méregdrága profi képszerkesztőket, mint például az ACDSee.

Játékdemók: Battle of Europe / Commandos: Strike Force / Keepsake / LotR: Battle for Middle-Earth 2 / War on Terror / War World / Wintersports 2006 / X3 Rolling

Animációk: Auto Assault / Battlefield 2 Euroforce / C&C Genarals: First Decade / Crysis / Dreamfall / Dungeons and Dragons Online / Empire Earth 2: the Art of Supremacy / Evolution GT / Faces of War / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Halo 2 / Lada Racing Club / Neverwinter Nights 2 / Rise and Fall / Rise of Legends / Rush for Berlin / Seed: The Human Condition / Sin 2 / Stacked / Stranglehold / The Godfather / The Regiment / War on Terror / WW2 Tank Commander

Javítások: Battlefield 2 v1.2 / [Black & White 2 v1.2 / Dangerous Waters v1.03 / Dragonshard v1.2.1 / Dungeon Lords v1.40 / Star Wars: Battlefront 2 v1.1 / Star Wars: Empire at War v1.2 / The Longest Journey v1.56 / The Sims 2: Nightlife v1.2.0.355

Mozielőzetesek magyar felirattal: 16 Blocks / Click / Dirty / RV / Silent Hill / The Omen 666 / Ultraviolet

Shareware játékok: Infinite Jigsaw Puzzle / 3D Ball Slider / Seven Wonders Of The World / Evil Invasion / Froggy's Adventures / NeoBall / Shoot'n Roll / Theseus Return Of The Hero / Tradewind Legends / Wonder Lines

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Blitzkrieg 2 (2db) / Cold Fear / Dragonshard / Ridge Racer 6 (2db) / El Matador / Killzone Liberation / Driver: Parallel Lines

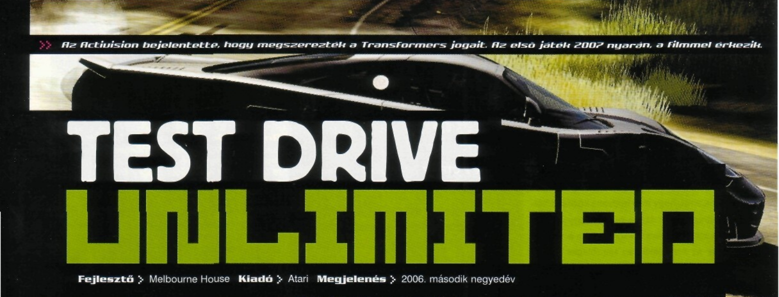
Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Modok: Half-Life 2 CTF 1.7

Képek a kukkolóban: Adrenalin / Anstoss 2006/ Blazing Angels: Squadrons of WWII / City Life / El Matador / Emergency 4 / Evolution GT / Faces of War / Ford Street Racing / Galactic Civilizations II: Dread Lords / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Ice Age 2: the Meltdown / Loco-mania / Mage Knight: Apocalypse / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Paradise Prey / Rebel Raiders: Operation Nighthawk / RF Online / Rise of Nations: Rise of Legends / Rugby 06 / Sensible Soccer / SWAT 4: the Stetchkov Syndicate / Sword of the Stars / The Godfather / Tomb Raider Legend / Warhammer: Mark of Chaos / Wildlife Park 2 / ÜberSoldier

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.1 és Xvid 1.2 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Antivirus / Norton Antivirus frissítés (2006.02.28) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.2 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.1 és Nvidia Detonator 81.98 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.81 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Az Activision bejelentette, hogy megszerezték a Transformers jogait. Az első játék 2007 nyarán, a filmmel érkezik.



TEST DRIVE UNLIMITED

Fejlesztő › Melbourne House **Kiadó** › Atari **Megjelenés** › 2006. második negyedév

Az utóbbi tíz Test Drive játék színvonala a gyenge közepestől a minősíthetetlen szemétig terjedt, így nem véletlen, ha a nép már nem tódul az utcára ünnepelni, ha bejelentenek egy új részt. Az Unlimiteddel ez talán megváltozik, hiszen a játék rendkívül ígéretes: egyrészt gyönyörű, másrészt pedig a játékmenetet tekintve is találkozunk újításokkal. A látványért az Xbox 360-at kell okolni, hiszen a játékot eredetileg arra kezdték el fejleszteni, csak nemrég fedte fel az Atari, hogy PC-re is meg fog jelenni. A játékban egy hawaii autóversenyzőt alakítunk, akinek Oahu egész szigete – ezer mérföldes úthálózattal – rendelkezésére áll. A játék elején hősünket meg is kell alkotni: nem csak ruházatot választhatunk tucatnyi divatház kínálatából, de arcvonásainkat, testalkatunkat is kedvünk szerint állítgathatjuk. Ezt követően egy házat kell venni (eleinte ez persze nem sokkal jobb egy sárkunyhónál), majd jöhet az utolsó lépés, a kezdő autó kiválasztása. Összesen 150 megszerezhető gép van a játékban, megannyi luxus- és sportkocsi (a leggyengébb verda a Mazda MX-5 lesz), és persze az lesz a célunk, hogy ezek közül minél többet begyűjtsünk. A versenyek során pénzt nyerhetünk, abból átfestethetjük kívül-belül az autókat, új házakat, ruhatárat vehetünk – és e dolgokat mind egy szálig átvihetjük az online versenymódba is, hogy talpig Mark Ecko-ruházatban, zöldre festett Ferrarival riogassuk a népeket éjjelente.

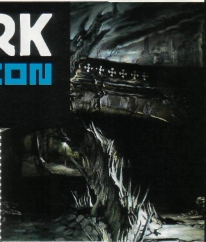
A képek az Xbox 360-as verzióból származnak, reméljük a PC-s változat is ehhez hasonlóan fog kinézni

A jó horror receptje: sötét éjszaka? Megvan. Magára hagyott autó? Megvan. Ködös, lakatlan kisváros? Megvan.

Ez tényleg egy halál-közeli nyomozás lesz.

ALONE IN THE DARK
NEAR DEATH INVESTIGATION

Fejlesztő › Eden **Kiadó** › Atari **Megjelenés** › 2006. negyedik negyedév



Túl sokat egyelőre nem tudni az ötödik Alone in the Dark-játékról, csak annyit, hogy derék nyomozónk, Edward Carnby ezúttal egy elhagyatott faluban kutatja és küzdi le a természetfelettit. Az akció- és a kaland-elemek közül az előbbiek kerülnek majd előtérbe, sokféle eszközzel küzdhetjük majd le a ránk törő szörnyetegeket. A fejtörők főként a valós fizikára fognak támaszkodni, a fejlesztők szerint minden mozgatható, megpiszkálható lesz a faluban, amelyet egyébként a templomtoronytól a csatornarendszerig teljesen bejárhatunk.

HUXLEY

Fejlesztő › Huxley Studio **Kiadó** › Webzen
Megjelenés › 2006. negyedik negyedév

Volt már néhány próbálkozás az online FPS-ek műfajában, de ezek a kísérletek kivétel nélkül megbuktak; a Huxley fejlesztői állítólag ezekből a hibákból tanulva készítik el játékukat. Egyrészt ráfeküdtek a grafikára, mégpedig az Unreal Engine 3.0 segítségével – erre nem lesz panaszunk. Lesz minden, amit egy WoW utáni online RPG-től elvárnánk: kidolgozott fejlődés, instance-olt labirintusok, kismillió küldetés, külön PvP-területek – csak persze itt nem ikonokat fogunk nyomkodni, hanem mi magunk célzunk, ugrálunk és manőverezünk. A sztori szerint sugárzó anyagok hatására az emberiség mutációkon megy át, így alakul ki négy alfaj, amelyek jó emberi szokás szerint két frakcióba tömörülnek, és vad háborút kezdenek vívni egymás ellen. Ez adja a megfelelő alaphangot a játék PvP-részének, ráadásul ez igen kidolgozott lesz: külön PvP-szintje lesz karakterünknek, és így is tanulhatunk új képességeket, szerezhetünk új cuccokat. Egyjátékos-módban a küldetések a teljesen mutálódott emberek és állatok ellen vezetnek minket harcba, az ígéretek szerint igényes, kidolgozott pályákon, scriptelt jelenetekkel, kellemesen kidolgozott háttérsztorival.

Minden idők legszebb online játékát tisztelhetjük a Huxleyben

HALF LIFE 2 EPISODE ONE

Fejlesztő > Valve **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2006. második negyedév

Alyx szinte végig mellettünk lesz az Episode One során

A Valve nemrég egy rendkívül szűkszavú sajtóközleményben átnevezte az addig Aftermath néven ismert, régóta késésben levő Half-Life 2-kiegészítőjét. Ennek oka mindössze az, hogy az április végi Steames megjelenés (később kapható lesz boltban is) után állítólag – és ezt hajlamosak vagyunk nem elhinni – igen hamar megjelenik majd a következő kiegészítő, az Episode Two is, és így biztos, hogy nem fogják összetéveszteni őket. Hát jó… Az első kiegészítő pontosan ott veszi fel a fonalat, ahol azt a HL2 legvégén elejtettük: a nagy győzelmet követően Gordonnak, Alyxnek és a robotkutyának el kell menekülnie, először az összeomló Combine-toronyból, majd a szörnyek és pánikoló katonák által ellepett City 17-ből. Alyx és Dog az utcai harcok során mindvégig mellettünk lesznek, de arról egyelőre nincs szó, hogy őket is tudnánk utasítani. A kiegészítő négy-hat játékórát kínál, az eredeti Half-Life 2 nem kell majd hozzá; mindezt 20 dolláros áron (legalábbis Steames letöltés esetén).

LEGO STAR WARS 2 THE ORIGINAL TRILOGY

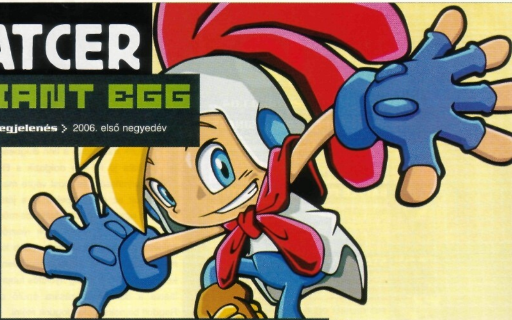
Fejlesztő > Traveller's Tales **Kiadó** > LucasArts
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A tavalyi Lego Star Wars számunkra az év egyik meglepetése volt, és mivel ez lett az év egyik legsikeresebb programja is, nem lehetett kérdés, hogy lesz-e folytatás. Ahogy azt a cím is elárulja, ezúttal az eredeti trilógia idejére látogatunk, és az elődtől látott módon szinte helyszínről helyszínre haladva bejárjuk a legendás bolygókat. Ezúttal közel hatvan karakter lesz megnyitható – mindenki legalább egy saját mozdulattal rendelkezik, Leia például a pofonvágás ősi művészetét gyakorolja –, ráadásul a Lego-figurák darabkáit kedvünk szerint cserélhetjük, vagy semmi akadálya, hogy Yodára mondjuk Chewbacca-kezeket, jawa-csuklyát és Lando Calrissian-köpenyt szereljünk. A járműves szakaszokat is alaposan felturbózták, így nem csak attól olvadhatunk el, hogy X-Wingeket és hósiklókat irányíthatunk, de attól is, hogy bármikor kiszállhatunk, és mehetünk tovább gyalog, vagy épp átülhetünk egy másik gépre vagy teherhordó állatra.

Mintha a filmben Csubi kicsit magasabb le[…] volna…

BILLY HATCER

AND THE GIANT EGG



Fejlesztő > Sonic Team **Kiadó** > Sega **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Nem teljesen értjük a Sega stratégiáját, amelynek értelmében ősi, és meglehetősen sikertelen játékait írják át PC-re, de ők talán tudják, hogy mit csinálnak. A Billy Hatcher egy fura platformjáték (2003-ban jelent meg GameCube-on), amelyben csirkejelmezt viselő hősünk eltérő színű tojások kikeltetésével szerezhet különböző képességeket. Természetesen a tojglikat meglehetősen óvatosan tudjuk csak terelgetni, mert elég könnyen szétplaccsannak, ha egy ellenfél beléjük karmol, vagy ha egyszerűen gyorsan nekivezetjük őket egy falnak. E mellé a Sega bejelentette a Sonic Mega Collection Plus névre keresztelt összeállítást is, amelyben 16 régi Sonic-játék, valamint négy másik Megadrive-os kedvenc kapott helyet.

Ha másra nem is, de kistestvérünk lekötésére jó lesz a Billy Hatcher

BLAZING ANGELS

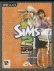
SQUADRONS OF WWII

Fejlesztő > Ubisoft Romania **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2006. második negyedév

A repülőgép-szimulátorok szerelmesei az utóbbi néhány évben elég cudarul érezhették magukat, kevés, az ő szájízük szerint készült játék jelent meg. A helyzet a Blazing Angelsszel sem változik jelentősen, mert bár itt is repülők játszszák a főszerepet, ez nem igazi szimulátor lesz, hanem könnyed akciójáték. Ez persze nem feltétlenül hiba, hiszen a Blazing Angels igen jól néz ki és izgalmasnak is ígérkezik. Egyfelől kapunk húsz egyjátékos küldetést, melyek az Anglia, a Franciaország, a Németország, a Marokkó, a Japán és a Csendes-óceán feletti világháborús csatatérbe visz el minket. A sztori szerint egy csak amerikaiakból álló osztagot irányítva kell megküzdenünk a németekkel majd a japánokkal, méghozzá a háború legemlékezetesebb, leghíresebb bevetései során. Három társunkat egyszerű parancsokkal (pl. védj meg, támadd a célpontom) irányíthatjuk, velük kapcsolatban a legkülönlegesebb vonás, hogy messziről is meg tudják szerelni gépünket. A fejlesztők a multiplayer módokra is kiemelt figyelmet fordítanak: húsz játékos, negyven repülő, 12 játékmód – köztük kooperatívmódban játszható történelmi küldetések, egy Battlefield-szerű repülőtér-foglalós játékmód, vagy a politikailag nem éppen korrekt kamikaze fedőnevű, bázispusztítós móka.

top 10

Anglia 06.02.26-06.03.04



SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nyiss Sims-boltot a kiegészítőben, az biztos milliomossá tesz.
PC GURU 06.03 **85%**

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

ELECTRONIC ARTS . EALA
A War of the Ring játékmódtól eltekintve nagyszerű lett.
PC GURU 06.04 **85%**

STAR WARS EMPIRE AT WAR

LUCASARTS . PETROGLYPH
Érdemes a Birodalmat irányítani, így szétverhetjük az allikat... a lázadókat.
PC GURU 06.04 **84%**

D&D ONLINE: STORMREACH

ATARI . TURBINE
Félig akció, félig szerepjáték, mindez egy óriási városban, havidíjjal.
PC GURU -.- **- %**

FOOTBALL MANAGER 2006

SEGA . SPORTS INTERACTIVE
E játék sikere miatt a Sega más sportágakat is fel fog dolgozni.
PC GURU 05.12 **82%**

WORLD OF WARCRAFT

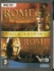
VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
Nálunk is kinyíltak Ahn'Quiraj kapui, már bszen írtjuk a bossokat.
PC GURU 05.03 **97%**

TOCA RACE DRIVER 3

CODEMASTERS . SZINTÉN
Reméljük a Colin McRae-sorozat is hasonló színvonalon tér vissza.
PC GURU 06.03 **90%**

THE SIMS 2

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Másfél éven keresztül folyamatosan a toplistán...
PC GURU 04.10 **95%**

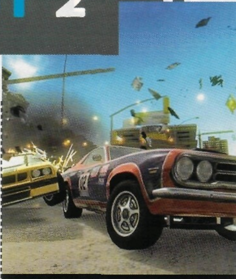


ROME: TOTAL WAR - GOLD

SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Nem kell extrákra számítani, a Gold az alapjáték és a kiegészítő együtt
PC GURU -.- **- %**

AGE OF EMPIRES 3

MICROSOFT . ENSEMBLE
Jövő hónapban talán már a Rise of Legends is a listákon lesz
PC GURU 05.12 **89%**



FLATOUT 2

Fejlesztő > Bugbear **Kiadó** > Empire
Megjelenés > 2006. második negyedév

Két számmal ezelőtt már beszámoltunk róla, hogy a finn Bugbear csapata jó fél éve dolgozik a FlatOut folytatásán, és most végre megkaptuk az első képeket is a játékból. Mind az egy-, mind a többjátékos-módokra odafigyelnek, így aztán egyik részről egy sokkal hosszabb és kidolgozottabb karriermódot kapunk, eltérő stílusú gépi ellenfelekkel, másik részről pedig nyolcfős futamokat, illetve a sofőrök kínzására épülő online Ragdoll bajnokságokat fogunk átélni.

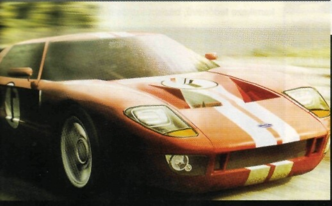
A játékmódok kibővítése mellett minden másban is növekszik a játék: kétszer annyi autónk lesz, mint az első részben, amelyeket kétszer annyi pályán tehetünk tönkre. Mindenképpen megemlítendő, hogy e pályák nem csak számosabbak, de változatosabbak is lesznek: az eredeti, réti és hegyi viadalok mellé most belépnek a városi versenyek is, ráadásul mindenhol lesznek alternatív – azaz vagy kockázatos, vagy nehezen kibontható – útvonalak is.

A sérülési modell sokkal többra képes, mint amit az első rész felmutatott

FRONTLINE NATION

Kiadó: *Még nincs*
Fejlesztő: Colossai
Megjelenés: 2006. harmadik negyedév

Úgy tűnik, hogy a körökre osztott stratégiák műfaja feltámadóban van, ezúttal egy apró svéd fejlesztőcsapat jelentette be, hogy egy ilyen játékon dolgoznak. Bármilyen furcsa, a jelenkorban, a háború által dúlt Európában játszódó játék leginkább a Heroes-sorozatra emlékeztet. Amikor a mi körünk van, irányítjuk seregeinket, a termelést, a kutatást. Ha harcra kerül a sor, a csatát is mi játszhatjuk le, ám ezt is körökre osztott módon, egy hexatáblás térképen. Európa térképe 500 területre van osztva; ahol van város, ott tudunk kutatni és egységeket gyártani, ahol pedig nincs, ott szerezzük a nyersanyagot mindehhez. Körülbelül 25 egységtípus lesz gyártható, ám ehhez még hozzájönnek a kikutatható rakéták, bombák (atom is lesz), valamint a különleges egységek és a kémek, akik szabotázsakciókkal tudják a javunkra fordítani a háború menetét.



CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT! 01.

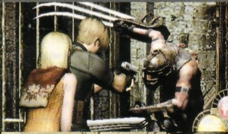
„Tavaly végleg befejeztük a játékfejlesztést, és ehelyett a CG-filmek elkészítésére koncentrálunk. Részleteket nem mondhatok róla, de annyit elárulok, hogy az első Oddworld-filmmel kapcsolatban már vannak igen komoly fejlemények is. Ha lesz is valamikor új Oddworld-játék, az csak a film után fog kijönni, és az is biztos, hogy nem mi fogjuk elkészíteni."

LORNE LANNING
Vezérigazgató, Oddworld Inhabitants

RESIDENT EVIL 4

Fejlesztő > Capcom Studio 5
Kiadó > Ubisoft
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

A Nintendo jelenlegi konzoljának, a GameCube-nak nem volt sok elsöprő sikertörténete, de a Resident Evil 4 mindenképpen idetartozik. A már szinte blizzardi mélységű halasztgatások után (háromszor kezdték nulláról újra a fejlesztést) végül tavaly megjelent játék azonban azonnal beütött – rengeteg év játéka címmel, magas eladásokkal, majd egy bónuszokkal megpakolt PS2-es verzióval került be a történelemkönyvek lapjaira. A Ubisoft által gondozott PC-s verzió ez utóbbi alapján készült, így nem csak a nagyszerű alapkalandot kapjuk meg, de az új játékmódokkal, fegyverekkel is szórakozhatunk. A játék Spanyolországba vezet minket, ahol egy különös szekta elrabolta az amerikai elnök lányát; őt kell kiszabadítanunk egy Leon nevű ügynököt irányítva. Lényegében az eddigi Resident Evilek minden „kötelező" eleme hiányzik: zombik helyett agymosott parasztokat kell elkalapálni, a logikátlan fejtörőkből sokkal kevesebb van, és az akcióra is alaposan rágyúrtak; rengeteg fejleszthető fegyvert gyűjthetünk be és az irányítás is emberi lett. A vérfagyasztó hangulat mellett talán a nagyszerű főellenfelek ellen vívott küzdelmek idézik fel leginkább a régi részeket. Mi már végigjátszottuk GC-n, így bátran mondhatjuk: maradandó élmény, így csak imádkozni tudunk, hogy az átirat minősége is ezen a színvonalon legyen...



WARPATH

Fejlesztő > Digital Extremes
Kiadó > Groove Games
Megjelenés > 2006. második negyedév

A Pariah nem lett egy sikersztori, így aztán a fejlesztőknek nem volt lehetősége megmutatni, hogy mit tudtak volna kihozni egy esetleges folytatásból, ehelyett az abba tervezett multiplayer-módokat gyúrták bele egy új játékba. A Warpath tulajdonképpen egy olcsó Unreal Tournamentnek tűnik: lesz egy botok ellen zajló egyjátékos-mód, de a lényeg a multiplayer lesz. Három teljesen eltérő faj egyikének képviselőjeként szállhatunk harcba a 25 pályán, méghozzá négy játékmódban (DM, TDM, CTF, Assault). A játék legegyedibb vonása a fegyverek fejlesztése lesz (a Pariah-örökség legnyilvánvalóbb vonása), mind a nyolc eszközünket több szinten keresztül javíthatjuk, bővíthetjük. Sajnos legfeljebb 16-an lehet majd neten küzdeni, ami kicsit kevésnek tűnik; ám ezért némileg kárpótol a megszokottnál alacsonyabb ár.

top 10

Franciao. 06.02.24-06.03.02

SIMS 2: LA BONNE AFFEIRE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nem kell megijedni, ez csak a Vár az üzlet francia verziója
PC GURU 06.03 — 85%

AGE OF EMPIRES 3

MICROSOFT . ENSEMBLE
Az Age des Empires franciául Edad de Imperios. Csak szólunk...
PC GURU 05.12 — 89%

LES SIMS 2

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A franciáknál még Sims-újság is van, több ezer előfizetővel
PC GURU 04.10 — 95%

WORLD OF WARCRAFT

VIVENDI UNIVERSAL . BLIZZARD
A Blizzard büszkén jelentette be a minap, hogy hatmillió előfizetőjük van
PC GURU 05.03 — 97%

CIVILIZATION IV

2K GAMES . FIRAXIS
Töltsétek le a GreenMod nevű modot az apolyton.net-ről
PC GURU 05.13 — 94%

GUILD WARS

NCSOFT . ARENANET
A kiegészítő kipróbálásáról a 46. oldalon olvashatod beszámolónkat
PC GURU 05.07 — 91%

LES SIMS TRIPLE DELUXE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Néhány év, és ugyanezt már a Sims 2-ből is megvehetjük
PC GURU -.- — - %

LES SIMS 2: NUITS DE FOLIE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nagyon sajnálom, de ide semmit nem tudok kitalálni
PC GURU 05.10 — 88%

STAR WARS EMPIRE AT WAR

LUCASARTS . PETROGLYPH
Az E3-on állítólag legalább három új Star Wars-játékot fognak bejelenteni
PC GURU 06.04 — 84%

NFS MOST WANTED

ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Most Wanted, milyen régen nem láttuk már a PC-s listákon...
PC GURU 05.13 — 93%

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT! 02 .

„Én is benne leszek a Postal-filmben, egy csomó Boll-gyűlölő fog meglincselni az utcán. Én egy csomó ingyen statisztát kapok, ők meg életük nagy élményével gazdagodnak... Egyébként a Far Cry elkészítése után jó ideig valószínűleg nem készítek majd játékokból filmet; így mindenki jól jár..."

UWE BOLL „filmrendező"

DEVIL MAY CRY 3

DANTE'S AWAKENING

Fejlesztő > Capcom Studio 1 **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

A Resident Evil 4 mellett egy másik igen sikeres Capcom-játék is átkerül PC-re, mégpedig a Ubisoft bábáskodásával. Az eddig szigorúan PS2-es Devil May Cry-széria mindig is az elképesztően macho féldémon fickó, Dante hentelős kalandjairól szólt, aki egy hatalmas karddal és két mágikus revolverrel egész seregek ellen képes felvenni a harcot. A Dante's Awakening az első rész előtt játszódik, és azt meséli el, hogy hősünk miként intézte el vitás ügyeit Vergil nevű testvérével – ám természetesen eközben vagy tízezer szörnyetegnek, főellenfélnek is el kell hullania. A lágy RPG-elemeknek köszönhetően Dante négy (plusz két titkos) harci stílus egyikében specializálódhat (pisztolyok, kard, harcművészet, trükkök), mindegyikben rengeteg támadást sajátíthat el, ezeket kombinálva pedig eszelősen hatékony és látványos kombókat ereszthet el. A PC-s verzió a pár hete megjelent Special Edition verzión alapszik, ami azt jelenti, hogy némi könnyítés mellett (a DMC 3 alapesetben elképesztően nehéz volt) átélhetjük a sztorit Vergil szemszögéből is, valamint kapunk egy tízezer (!) szintes, mindenféle sztorit nélkülöző hentelős módot.

Dante igen tetszetős hölgytársaságban mulatja a démonölés közben oly lassan telő időt

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Az utóbbi hetekben egyre több hírt lehet róla hallani, hogy a **Lionhead** csapatát mégiscsak felvásárolja egy nagy kiadó. Az eredeti hírek három cég versenyéről szóltak, de miután az Activision bejelentette, hogy konzolra nem adják ki a Moviest, az állítólagos licitben már csak a Microsoft és a Ubisoft vannak versenyben.

80%

Peter Jackson néhány elejtett mondatából arra lehet következtetni, hogy Michel Ancel és a Ubisoft Montpellier csapata már dolgozik egy második **King Kong** játékon. Hogy ez igaz-e, és miként képzelik a folytatást, egyelőre nem tudni, de az biztos, hogy az első játékban levő alternatív befejezésben Kong túlélte New Yorkot...

60%

Pár hete még lehetetlennek tartottuk volna, hogy a Konami átírja PC-re a PlayStation 2-n már majdnem egy éve megjelent **Metal Gear Solid 3**-at, de a Capcom bejelentéseinek fényében ez már nem is tűnik annyira lehetetlennek. Mi mindenesetre örülnénk neki

40%

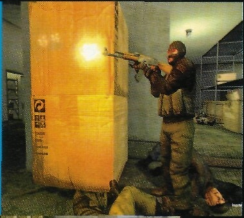
A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

Csupa-csupa kedves emberrel fogunk találkozni latin-amerikai túránk során

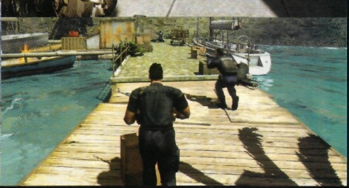
EL MATADOR

Fejlesztő > Plastic Reality **Kiadó** > Cenega **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

Mióta legutóbb beszámoltunk az El Matadorról, alaposan megváltozott a játék képe. Ami egy Far Cry-szerűen szabad játékmenettel rendelkező akciójáték volt, az mára egy totálisan lineáris, küldetésekre épülő lövöldözős programmá vált. Egy drogellenes kormányügynököt fogunk irányítani, akinek Dél-Amerika jellegzetes tájain kell egyrészt bosszút állnia öccse gyilkosain, másrészt pedig elintéznie legalább ötöt a szektor legveszélyesebb drogbandái közül. Az önfeledt lövöldözés mellett néha lopakodásra is szükség lesz, sőt, közelharci jelenetekben is lesz részünk (a fejlesztők szerint a rendszer jobb lesz, mint amit a Riddickben láthattunk). A további ígéretek is jól hangzanak – zseniális AI, realisztikus fizika, fordulatos sztori –, már csak az a kérdés, hogy ebből mennyit tudnak betartani az eddig nem túl sokat felmutató cseh fejlesztők.



Ha jó, ha nem jó, ezzel a rozsdás teknővel is kell majd közlekednünk



>> A Sony Online által fejlesztett DC Comics (Batman, Superman) MMO szerepjáték 2007-ben PC-re is megjelenik.

X-MEN THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

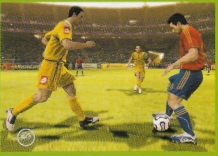
Fejlesztő > Beenox **Kiadó** > Activision **Megjelenés** > 2006. második negyedév

Ugye senki nem gondolta, hogy megússzuk a harmadik X-Men-filmet játékverzió nélkül? Technikailag persze ez nem a film átdolgozása, hanem a második és a májusban bemutatásra kerülő harmadik rész összekötésére szolgáló sztori. Rögtön Jean Grey átalakulása után indulunk, mégpedig Stryker összedőlt laboratóriumában. Három karakterünk lesz, de az X-Men Legends-játékokkal ellentétben itt nem válthatunk köztük, sőt, a szerepjáték-elemek is elsorvadtak. Öszszesen 28 pályát járhatunk be, mégpedig vagy a közelharcra kigyúrt Wolverine-t, vagy a távolról, jégcsapásokkal operáló Icemant vagy a különleges harci stílusú Nightcrawlert irányítva. Utóbbi teleportálhat, láthatatlanná válhat, gyógyítja magát, falakra tapad, mindeközben pedig négy végtaggal osztja a halált. Sajnos multiplayer nem lesz a játékban, cserébe viszont egy csomó apró bónuszküldetést nyithatunk meg rejtett képregény-oldalak megtalálásával.

WORLD CUP 2006

Fejl. > EA Canada **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2006. második negyedév

talán nem ér senkit váratlanul a foci világbajnokságon alapuló játék bejelentése, mi például komolyabb összegekkel fogadtunk volna, hogy az EA nem fogja kihagyni ezt a ziccert. A játékban megkapjuk a selejtezőket, természetesen magát a vébét, amelynek egyébként 127 nemzeti válogatottal vághatunk neki. Rengeteg játékos felismerhető lesz, de a labdarúgás sztárjai közül majdnem százat ennél részletesebben lemodelleztek. A Roney- és Ronaldinho-kaliberű focisták saját mozdulatokkal, cselekkel rendelkeznek. Természetesen megkapjuk mind a 12 német stadiont, plusz néhány régit, ahol a selejtezőket játszhatjuk le. Egy külön játékmód – Global Challenge – során a régi bajnokságok döntőiben, egyéb izgalmas meccsein vehetünk részt, rengeteg titkos extrát megnyitva így.



A jó,

A hónap jó híre: két folytatás is készül a F.E.A.R.-hez! A talán kissé furcsa esemény magyarázata, hogy a Vivendi és a Monolith útjai elváltak, miután az utóbbit – még a F.E.A.R. fejlesztése közben – felvásárolta a Warner Interactive. A sikert látva a kiadó, a nevet megtartva már dolgozik a következő részen, de a Monolith sem hagyja el a világot: más néven ugyan, de az ismert karakterekkel, fegyverekkel, rosszfiúkkal készül a következő epizód.

a rossz,

Már többször is beszámoltunk róla, hogy az Atari nincs éppen csúcsformában pénzügyileg, és most a haldoklás újabb bizonyítékára bukkantunk. A francia bázisú kiadó eladja mind az öt belső fejlesztőstúdióját (Reflections, Melbourne House, Paradigm, Shiny, Eden), amint azok elkészülnek a fejlesztés alatt álló játékokkal, aztán pedig független cégekkel fejleszteti ki játékait. Bruno Bonnell vezérigazgató beszámolójából az is kiderül, hogy jelenleg is készül egy új Battlezone, és egy új Earthworm Jim epizód, plusz a Shinynál is fut még egy titkos projekt.

és a csúf...

Ha lenne bizarr kategória, inkább oda helyeztük volna ezt a hírt, de ennek hiányában végül a csúfságok közé soroltuk. Arról van szó, hogy az újonnan alakult Spectrum MediaWorks cég (olyan tagokkal, mint Alexander Seropian, Lorne Lanning, vagy az Nvidia egyik fejese, Drew Henry) egy valóságshow alapján készít MMO játékot. Az X Quest show (hétfős csapatok küzdenek egymással) és a hasonló nevű játék is egy év múlva indul Amerikában, és mindkettő befolyásolja a másikat; a játékosok segíthetik, akadályozhatják a „sztárokat", azok teljesítménye pedig kihat a játékra. Hááát...

STRONGHOLD LEGENDS

Fejlesztő > Firefly **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

A következő Stronghold-játék eltér az előző részek viszonylag realisztikus irányától, és ezúttal egy fantasy világban kell várat építenünk, esetleg ostromolnunk (bár valamikor a DOS-korszakban az első Stronghold is ilyen volt). Egyjátékos-módban három kampány áll előttünk, mégpedig Arthur király, Drakula gróf és Szigfrid lovag világhódító hadjáratába segíthetünk be. A vár építéséhez, védelméhez kapcsolódó részek nem sokat változnak, viszont az egységeink, illetve ellenfeleink alapos változáson mennek keresztül. Sárkányokat, zombikat és óriáspókokat kell majd levernünk mágusokkal, elfekkel, vagy mondjuk az erdélyi kaland esetében vámpírokkal. Az eltérő világok a multiplayer-küzdelmek keretei között csaphatnak össze, itt is nagy tervei vannak a készítőknek.

URBAN CHAOS RIOT RESPONSE

Fejlesztő > Rocksteady
Kiadó > Eidos
Megjelenés > 2006. második negyedév

Ezt a fickót már csak az álarca miatt is lecsapjuk

A már sok nevet viselt (Roll Call, Zero Tolerance) FPS néhány hete elnyerte véglegesnek tervezett címét, így várhatóan már így fog megjelenni. A meglehetősen debil sztori szerint egy ex-katonát alakítunk, aki szülővárosába hazatérve azt egy piromániás banda által feldúlva találja, így aztán belép egy keményfiúkból álló csoportba, és nekiállnak visszacsapni. Összesen 18 küldetést kell teljesíteni, amíg végre megtisztítjuk a várost, ezek során pedig nem csak hentelnünk kell, hanem a mentőkkel és a tűzoltókkal együttműködve, sokszor őket védelmezve kell akcióznunk. Ehhez kapunk egy eszközt is, egy szinte az egész képernyőt kitakaró hatalmas plexi-pajzsot, amelynek egyetlen hátránya, hogy használatához mindkét kezünkre szükség lesz.

top 10

Amerika 06.02.11-06.02.18

STAR WARS EMPIRE AT WAR
LUCASARTS . PETROGLYPH
Úgy tűnik ezúttal a Petroglyph-fal volt az Erő
PC GURU 06.04 84%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI UNIVERSAL . FIRAXIS
Chrisék már háromszor ölték le Nefariant.
PC GURU 05.03 97%

AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Megjelenése óta most először csúszott le a toplista éléről
PC GURU 05.12 89%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az Open for Business megjelenése előtt csak egy Sims van a listán
PC GURU 04.10 95%

EMPIRE AT WAR COLLECTORS
LUCASARTS . PETROGLYPH
A gyűjtői változathoz háttérképek és bónusztérképek járnak
PC GURU -.- - %

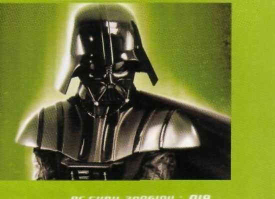
CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Aki modokat szeretne készíteni, látogasson el a civfanatics.com-ra.
PC GURU 05.13 94%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Következő számunkban igen jelentős Battlefield-híreket találtok...
PC GURU 05.08 98%

ZOO TYCOON 2
MICROSOFT . BLUE FANG
Hogy miért ez az állatkert-szimulátor lett ilyen sikeres, azt nem tudni
PC GURU 05.01 74%

DUNGEON SIEGE 2
MICROSOFT . GAS POWERED
A Gas Powered Games titokban már a kiegészítőn dolgozik
PC GURU 05.10 90%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Az Activision mostanában a Call of Dutykból éldegél
PC GURU 05.12 90%



irta · Grath

Crysis

fejlesztő > crytek kiadó > electronic arts web > www.crytek.com

A Németországban dolgozó Crytek ugyan már sok éve készít játékokat, mégis, eddig mindössze egyetlen fejlesztésük érte meg a bolti megjelenést. Ez, vagyis a hatalmas sikert arató Far Cry viszont rögtön az elit státuszú brigádok közé repítette a rengeteg ország fiaiból összeálló bandát. A Crysis mellett jelenleg egy bejelentetlen játékon dolgoznak a Ubisoft számára – nem kell nagy fantázia hozzá, hogy a Far Cry 2-re tippeljünk.

Crysis

Pletykarovatunkban már korábban beszámoltunk arról, hogy a Crytek új játékát Crysisnek fogják hívni, és ösztöneinkben nem kellett csalódni. Természetesen mindent megtettünk, hogy a játékról mi számoljunk be elsőként nektek, de információinkat mindenképpen első kézből szerettük volna megszerezni, így aztán nem fordítottunk le más újságcikkeket, inkább kedélyesen elbeszélgettünk a fejlesztő Crytek elnökével, Cevat Yerlivel, aki nem mellesleg a játék egyik designere is.

POLITIKA ÉS IDEGENEK

A Far Cry jelenkori környezetéhez, a véletlenül az eseményekbe csöppenő főhőséhez képest hatalmas változást jelent a Crysis története. A jövőben járunk, ám a dolgok nagyjából a maihoz hasonlóan zajlanak: lézerfegyverek, nanotechnológiás páncélok már léteznek, de például Észak-Korea még mindig a kommunizmus és az elzárkózás lelkes híve. A példa nem véletlen: kalandjaink nagy részének ez az ország, pontosabban annak néhány szigete fog helyet adni.

Az egyik szigeten csapódik be ugyanis egy meteor, ami először csak a tudósok kíváncsiságát kelti fel, majd amikor elkezdenek érkezni a hírek a lelet különlegességéről, már a politikusok is felkapják a fejüket. Egyre több jel mutat arra, hogy az aszteroida belsejében van valami különleges, így aztán első lépésben a koreaiak egy sereget vezényelnek a környékre, és felállítanak egy durva védelmi vonalat a zóna körül, második lépésben pedig a többi nagyhatalom kémeket, ügynököket küld a környékre. Az élen természetesen Amerika jár, akik ugyan az atomháború kirobbanásától félve nem küldenek nagy erőket a körzetbe, viszont mindenáron meg akarják tudni, mi is van abban a meteorban.

Itt lépünk mi – azaz Jake Dunn különleges kommandós – a képbe: az egyik olyan osztag parancsnokai vagyunk, akiket azért raktak ki a közelben, hogy felderítést végezzenek, beszivárogjanak. Rajtunk kívül négyen lesznek még az osztagban, többek között egy koreai gyökerekkel rendelkező lány, egy hallgatag, böhöm nagy fickó, meg egy állandóan vicceket mesélő mesterlövész.

3 IN 1

A játékot három, egymástól gyökeresen eltérő hangulatú és játékmenetű részre oszthatjuk. Induláskor még minden a Far Cryra emlékeztet: buja dzsungelekben fogunk bujkálni, trópusi vizekben úszkálunk színes halrajok között, és céljaink érdekében halomra lövöldözzük az emberi ellenfeleket, vagyis ebben az esetben a koreai őröket. Ahogy haladunk pályáról pályára, úgy ismerjük meg a koreaiak igazi szándékait; összetalálkozhatunk egy áruló koreai tábornokkal, no meg alaposan megismerhetjük beosztottainkat is – a sztorizgatás mellett azonban nem feledkezhetünk meg célunkról sem, vagyis az egyik sziget közepén levő aszteroidáról.

Ha sikerül eljutnunk a meteor közelébe, elképesztő látványban lesz részünk: az óriási szikladarab kettéhasad, a belsejéből pedig gépek és idegen lények áramlanak elő hatalmas tömegben. A koreaiak örülhetnek, hiszen hatalmas kincs van a területükön, másrészt viszont ez nem annyira békés találkozás, mint arra a tudósok jó része számított: az idegenek igencsak agresszíven kezdenek el viselkedni. Mivel éltető elemük a hideg, a jeges környezet, speciális fegyvereikkel elkezdik lehűteni a környéket. Ez konkrétan azt jelenti, hogy úgy öt perc alatt a környező szigeteket, valamint az óceán jókora részét teljesen megfagyasztják (elég a borítónkra pillantani, és meg is tudod, hogy ez milyen durva látvány). Innentől kezdve megváltozik az egész játék: a dzsun-

> **„ELEGEM VAN ABBÓL, HOGY MINDENKI MOZISZERŰ ÉLMÉNYRŐL MEG TÖBB PERCES ÁTVEZETŐ VIDEÓKRÓL KARATTYOL! MI EGY KIRÁLY JÁTÉKOT AKARUNK KÉSZÍTENI, ÉS ABSZOLÚT NEM FILMET, VAGY EGY FILMSZERŰ JÁTÉKOT!"** *CEVAT YERLI, A CRYTEK FŐNÖKE*

Ezen a rajzon jól megfigyelhető, hogy milyen élethű tájakat fogunk bejárni a Crysisben

Beköszönt a jégkorszak

Az idegenek fagyasztófegyvere alaposan megváltoztatja a Crysis világát. Az alábbi képeken jól látható, hogy a trópusi paradicsomból miként vált fagyos, élettelen vidékké az egyik sziget a manőver következtében – és ez a játékmenet teljes átalakulásával jár majd együtt!

gelbéli bújócskázást felváltja a hőlátó idegenek elleni küzdelem, méghozzá igencsak robbanásveszélyes környezetben – ha belelövünk bármibe, az jó eséllyel jégszilánkokká robban, és ezt bizony a közelben állók nem viselik túl jól. Arról nem is beszélve, hogy az idegenek nem holmi Kalasnyikovokkal meg pisztolyokkal vannak felfegyverezve, hanem például a fagyasztó mobil változatával... Innentől kezdve természetesen a feladatunk is megváltozik, már nem kikémlelni kell az idegeneket, hanem egyenesen visszaverni őket meteorbéli rejtekhelyükre, aztán utánuk menni, és ott szétkalapálni az összeset.

Itt jön el a harmadik szakasza a játéknak: az idegenek űrhajójában zajló küzdelem. Egyrészt itt jóformán csak zárt terek lesznek, ami alapvetően befolyásolja majd a taktikázást, másrészt meg kell küzdenünk a jármű mesterségesen alacsony gravitációjával. Ez szinte a Holdra jellemző mértékű, így nem véletlen, hogy mielőbb egy mágneses csizmát kell keresnünk (hogy ezt a felrobbantott, majd lefagyasztott dzsungel kellős közepén miként fog zajlani, azt Cevat nem közölte). Ennek ki- és bekapcsolásával igazán akrobatikus küzdelmekben vehetünk részt, ami megint csak új játékmenetet jelent. Az idegenek egyébként több faj képviselői lesznek, így az igen apróktól az egészen hatalmasokig terjed majd ellenfeleink kinézete.

Az mindenképpen megjegyzendő, hogy az említett jeleneteket, sztorielemeket mindvégig FPS-nézetből, szabadon mozogva élhetjük át, még úgy sem lesznek átvezető jelenetek, mint a Half-Life 2-ben. A játék egyébként maradt pályákra osztott, tulajdonképpen minden egyes bejárt sziget felfogható egy külön pályának is. Egy ilyen helyszín kétszer-háromszor akkora lesz, mint amekkorák nagy átlagban a Far Cry pályái voltak, ám ennek ellenére egy végigjátszás mindössze 10 óra lesz. Ez főként azért lesz így, hogy az emberek többször is nekivágjanak a játéknak, mindig más irányba kalandozva, más utakat keresve a továbbjutásra és a győzelemre. Természetesen a Far Cryban élvezett szabadság itt is meglesz, azaz ha ott van előttünk egy sziget, azt teljesen bejárhatjuk a víz alatti barlangoktól a legmagasabb hegytetőig. A pályatervezők próbálnak mindenhová több érdekességet, tereptárgyat elrejteni, hogy a kutakodó kedvű játékosokat jutalmazzák. Emitt egy elrejtett járműre lelhetünk, máshol meg egy fegyverraktárra.

A JÖVŐ KATONÁJA

Mivel a jövőben járunk, hősünknek olyan felszerelése lesz, amiről a mai kommandósok csak álmodhatnak: nanoszálas egyenruhával, fejleszthető fegyverekkel van felszerelve. Öltözékünk nem egyszerű páncél, hanem a játékmenet egyik központi eleme; sőt a fejlesztők erre a megoldásukra a legbüszkébbek az egész játékban! Arról van szó, hogy öltözékünket a játék során talált energiacellákkal erősíthetjük meg, ami alaphelyzetben egyre nagyobb védelmet jelent a bekapott találatok ellen. Ezzel azonban még nincs vége a dolognak, hiszen bármikor megváltoztathatjuk az energiacellák működését, azaz más tulajdonságainkra rakhatunk bónuszokat. A védelem mellett Cevat két ilyen területet említett (azt is hozzátette, hogy a lista nem végleges): egyrészt az erőnket, másrészt a gyorsaságunkat turbózhatjuk fel. Mindkettő szinte végtelen módon kihasználható: megnövelt bicepszekkel például ököllel csöndesen gyilkolhatunk, ajtókat törhetünk be, járművek nélkül is kedvünkre rombolhatunk. A felturbózott gyorsaság pedig új taktikákat lesz lehetővé – például elcsalhatjuk az őröket valahonnan, majd őket megelőzve, sprintelve térhetünk vissza a célpontunkhoz; lehagyhatjuk a minket kergető terepjárókat, vagy könnyedén elsuhanhatunk a járőröző őrök között (amikor már sok energiacellánk van, száguldás közben motion blur effekt homályosítja el a látásunkat). A váltás a módok között néhány egérmozdulattal történik, nem kell hozzá külön menübe kilépni, így aztán nincs semmi akadálya, hogy akár jelenetről jelenetre, harcról harcra

Crysis

Ne szeressetek bele nagyon ezekbe a repülőkbe: a Crysis két magyar grafikusa, Neu és Marcika jelenleg ezek lecserélésén dolgozik, mondván nem elég kidolgozottak.

más tulajdonságokkal próbálkozzunk. Ezt jelenti a „dinamikus hős" kifejezés, amire a Crytek annyira büszke – és bátran mondhatjuk, méltán.

Öltözékünk egyéb speciális tulajdonságokkal is rendelkezik, például bekapcsolható rajta egy hangelnyomó, illetve egy hőárnyékoló ketyere is. Ezek rövid időre ugyan leszívhatják az energiacellákat, így elveszítjük extra erőnket vagy védelmünket, ám sokszor így is megéri használni. A hangelnyomó lényegében egy ötméteres, teljesen csöndes aurát teremt körénk, amelyen belül hiába gépfegyverezünk, ugrálunk, ebből senki nem fog semmit hallani – már most sejthető, hogy a lopakodó játékosok kedvenc eszköze lesz. A hőárnyékolót természetesen a játék második felében fogjuk sűrűn használni, hiszen a hőlátó idegenek e nélkül könnyedén észrevesznek minket, akár vékonyabb jégakadályok mögött is. Ha ezt bekapcsoljuk, akkor viszont szinte láthatatlanságba burkolózunk; közelről ugyan megláthatnak minket, de messziről nem fognak minket kiszúrni.

info

Arra is lehetőség lesz, hogy ölés nélkül játsszuk végig a Crysist, ehhez sokat kell majd lopakodni .

Páncélunk mellett fegyvereinket is megérinti a sci-fi (és a szerepjátékok) szelleme: azokat is fejleszthetjük, méghozzá railnek nevezett kis kiegészítőkkel. Erről egyelőre sokkal kevesebbet tudunk, de Cevat elmondása szerint nem csak szokásos kütyüket rakhatunk

CEVAT YERLI interjú

PC GURU: Szia!

Cevat Yerli: Sziasztok! Azt már most szeretném közölni, hogy a következő dolgokról nem mesélhetek semmit: az esetleges konzolos verziók, a Far Cry 2 és a Crysis gépigénye.

PC GURU: Szóval tényleg lesz Far Cry 2?

Cevat Yerli: [nevet] Jó hogy kérdezed, a Crysis tényleg fantasztikus játék lesz! Már a Far Crynál eszünkbe jutott, hogy milyen király dolog lenne, ha a játék egy része egy megfagyasztott dzsungelben játszódna – csak azzal a motorral ezt még nem tudtuk megcsinálni. Most viszont addig nem nyugodtunk, amíg le nem hűtöttük az egész paradicsomi világot – szigetet, fát, állatokat, sőt még a tengert is, az nagyon királyul néz ki!

PC GURU: Biztosan... nagy kár, hogy arról nem kaptunk ingame képeket. Ha már képek, van egy, amin egy anyahajó látható, erről tudnál valamit mondani?

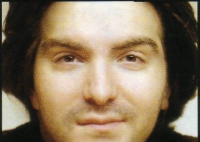
Cevat Yerli: Nem, sajnos nem. Na jó, egy keveset, hiszen ezt sajnos nem zártam ki az interjú elején. [nevet] Szóval ez a jelenet játék elején lesz, és tulajdonképpen így érkezünk meg a helyszínre. Aztán... a dolgok balul ütnek ki, és rengeteg elképesztően izgalmas élményben lesz részünk. Nem lövöm le a poént, így csak a legfőbb ihletet említem: Pearl Harbor. Az eddig elkészült részek közül ez a kedvencem!

PC GURU: Mi a fontosabb: az elképesztő grafika vagy a jó játékmenet?

Cevat Yerli: A jó játékban mind a kettő jelen van. Ahogy már mondtam, a Crysis nagyon jó lesz. Ráadásul nálunk a kettő szorosan összefügg, főleg, ha még a fizikát is megemlítjük. A grafika megadja a környezetet, a fizika működteti a dolgokat, a játékmenet pedig ezt élvezetessé teszi. De ha egyet ki kell emelni, akkor mindenképpen a játékmenet a lényeg. Itt újítottunk a legtöbbet, szerintem például az alakítható képességű hős élménye lesz a játékosok legfőbb emléke a játékról.

PC GURU: Köszönjük az interjút, sok sikert, és húzzatok bele a fejlesztésbe!

Cevat Yerli: [nevet] Mi is köszönjük, és mindent megteszünk.



Crysis

A játék talán legegyedibb helyszíne az éppen egy vihar közben megfagyasztott tenger lesz, itt majd a jég-hullámok között kell bújócskáznunk!

Magyarok a Cryteknél 01.

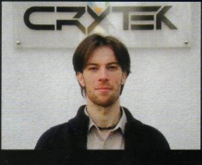
Schlagl „Fanthomas" Tamás, programozó

PC Guru: Szia! Elárulnád, hogy éppen mit dolgozol?
Fanthomas: Sziasztok! A cég kutatás-fejlesztésen, a CryEngine 2-n dolgozom, mégpedig a motor grafikus részén.

PC Guru: Mik nálatok a legnépszerűbb játékok?
Fanthomas: A Crysis után, ugye? Van minden, a Battlefield 2-től a japán konzolos RPG-ken át a World of Warcraftig terjed a skála.

PC Guru: A Far Cry megjelenésekor csináltunk egy interjút a Yerli-testvérekkel, akkor mesélték, hogy a családjuk minden kedden vendégül látja a csapatot. Ez még mindig szokás?
Fanthomas: Most már majdnem 140-en vagyunk, úgyhogy ehhez egy nagyobb ház kellene. [nevet]

PC Guru: Köszönjük az interjút és sok sikert!



„SZÉP DOLOG, AMIKOR EGY FPS-BE SZEREPJÁTÉK-ELEMEKET, FEJLŐDÉST KEVERNEK, DE MI EZT A KÖVETKEZŐ SZINTRE EMELTÜK - MEGALKOTTUK AZ ALKALMAZKODÁSRA KÉPES, TÉNYLEG DINAMIKUS HŐST" *Cevat Yerli, a Crytek főnöke*

cuccainkra (mint a lézerirányzék vagy a zseblámpa), de a lövedékeket is átalakíthatjuk. Sőt olyan fegyver is lesz, amelyik lőszer gyanánt a páncélban levő energiacellákat meríti le, így azzal nem tudunk túl sűrűn tüzelni. Ha már a fegyvereknél tartunk, természetesen elvehetjük az idegenek eszközeit is, így aztán mi is szórhatjuk a jeges halált az óriási fagyvetővel. Ez egyébként további lehetőségeket teremt, hiszen a lefagyasztott dolgokat később szét lehet lőni, ilyenkor azok tulajdonképpen repeszgránátként funkcionálnak.

A NAGY CSAPAT

Társainkról már esett néhány szó, de mivel Cevat kiemelte fontosságukat, érdemes visszatérnünk rájuk. Parancsokat nem adhatunk nekik, ehelyett egy direkt a mi támogatásunkra kidolgozott AI irányítja őket. Ha késsel a kezünkben, óvatosan lopakodunk egy őr felé, ránk bízzák a dolgot; ha gépfegyverrel a kezünkben berontunk egy fakunyhóba, hasonlóképp rambósan jönnek velünk; ha pedig egy járműkonvoj közeledtére rakétavetőre váltunk, ők is elszedik a robbanószereiket – viszont ha inkább meglapulunk, ők sem kezdeményeznek harcot.

Ennek a hidegnek semmilyen akkumulátor nem képes ellenállni

MAGYAROK a Cryteknél 02.

Seliga „Marcika" Márton, 3D grafikus

PC GURU: Szia! Éppen mit dolgozol?
Marcika: Sziasztok! A Crysishez készítek különböző épületeket, mechanikus szerkezeteket és ami a legjobb, járműveket.

PC GURU: Milyenek a kinti munkakörülmények?
Marcika: Erre csak egy esetet említenék: azt mondták, hogy bármi hardver kell, azt pár órán belül beszerzik. Ezt nem nagyon hittük, így poénból megmértük, hogy menynyi ideig tart megoldani egy kis memóriahiányt. A plusz RAM-ot kérő email elküldésétől számítva a 13. percben bootolt be a gép az új memóriamodulokkal kibővítve...

PC GURU: Hogyan tudtok annyi különböző nemzetiségű emberrel együtt dolgozni?
Marcika: Már 130-nál is többen vagyunk, és jelen pillanatban 24 ország fiai dolgoznak nálunk – mi voltunk a huszadik nemzet. A hivatalos nyelv az angol, és mivel alig néhány embernek anyanyelve ez, mindenki egyszerűen és velősen fogalmaz. [nevet]

PC GURU: Mindenki azt mondja, hogy a nextgen konzolokra készülő, meg a DirectX 10-et használó játékok nagyságrendileg több melót jelentenek, ez tényleg így van?
Marcika: Igen, minden errefelé mutat. Lassan el fogjuk érni a valódi mód berendezett világokat, teljesen reális fizikát és a mozikban látott animációkat, effekteket. Fontos kérdés, hogy hol húzzuk majd meg a határt, mert előbb-utóbb elérünk oda, hogy a kis fejlődéshez is hatalmas plusz munka szükséges, ami már nem éri meg.

PC GURU: Köszönjük az interjút és sok sikert!

Mind a négy katonánknak különböző személyisége lesz, ráadásul Cevat tett néhány megjegyzést arra vonatkozólag is, hogy nem mindegyik hűséges a csillagos-sávos lobogóhoz, hanem lesz, aki saját célokkal rendelkezik. Az is az újrajátszhatóságot növeli, hogy ha bármelyikük meghal, abszolút nincs vége a játéknak, egyszerűen az elhúnythoz kapcsolódó jelenetekből, sztori-részekből maradunk ki. Akár azt is megtehetjük, hogy az első pályán mi magunk végzünk az összessel, de megpróbálhatjuk a játék legvégéig is életben tartani őket. Egyébként függetlenül attól, hogy még élnek-e cimboráink, néha egyedül kell feladatokat végrehajtanunk. Főként *magányosan fogunk például járművekben ülni* – a teljes ide vonatkozó listát nem tudtuk megszerezni, ám az biztos, hogy terepjáró, tank és helikopter lesz!

FIZIKÁBÓL ÖTÖS!

A járművek használata vélhetően rendkívül élvezetes lesz, köszönhetően a teljesen újraírt fizikai rendszernek. Már a Far Cry is úttörő volt ezen a téren, és úgy néz ki, hogy a Crysis is új korszakot nyit. Rögtön kezdetnek például minden lerombolható lesz. A tank átmegy az épületeken, egy teherautó kidöntheti a fákat, a terepjárónak a bokrok nem jelentenek akadályt, a motorok pedig széles ösvényt hagynak maguk után az aljnövényzetben. Ahogy Cevat is mondta: vége annak a korszaknak, amikor egy nyavalyás ág megállíthatja a kocsidat! Az egész környezetre ható fizika persze a harcban is kihasználható lesz, hiszen ha belegondolunk, hogy épületeket omlaszthatunk össze, fákat dönthetünk ki, ez már rengeteg lehetőséget jelent!

A CryEngine 2 fizikára vonatkozó részei még egy újdonságot hoznak a játékvilágba: a hősünk testére reagáló tereptárgyakat. A Splinter Cell lengedező függönyei jelentették a kezdetet, de itt ez sokkal komolyabban, minden hajlékony tárgyra le van modellezve. Ez lehet, hogy nem hangzik túl izgalmasan, de ha belegondolunk, ez azt jelenti, hogy hiába kúszik valaki a fűben, felülről mindig lehet látni, hogy hol van, hiszen a fűszálak lengedezése jelzi a mozgást (a Jurassic

Crysis

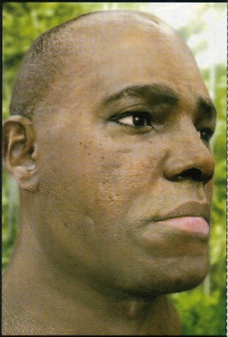
Park 2 emlékezetes velociraptoros jelenete reméljük mindenkinek eszébe jutott!). Az AI irányította katonák természetesen fel lesznek erre készítve, így az eddig láthatatlanságot biztosító aljnövényzet ezúttal nem mindig fog beválni. Cevaték azon is gondolkodnak, hogy legyen-e egy mozdulat a játékban, amellyel hősünk lelapíthatja a fűszálakat maga előtt, hogy jobban lásson...

ÁMUL A VILÁG

A rengeteg játékmenetbeli újítás mellett a Crytek programozói a grafikáról sem feledkeztek el. A Far Cry megjelenése óta megírtak egy teljesen új motort, amely a CryEngine 2 nevet kapta. Sajnos nem tervezik ennek eladását, pedig ha ilyen látványt több játék szolgáltatna, ez a világ sokkal jobb hely lenne... A különféle pletykákkal szemben a játék a DirectX 9-re épül, annak minden trükkjét tudja a HDR-től a finom árnyékokon át a spherical harmonics nevű effektig (ez teszi lehetővé, hogy a napszakok váltakozásával az általános bevilágítás, valamint az árnyékok mérete és erőssége realisztikusan változzon). Ezek mellett a Crysis lesz az első játék, ami támogatja a DirectX 10 néhány megoldását, kihasználja a Windows Vista és a többmagos processzorok plusz erejét.

Természetesen felmerül a kérdés, hogy ehhez milyen gép kell – Cevat és a Cryteknél dolgozó magyar fejlesztők szerint nem olyan brutális, mint amire első olvasatra számítanánk. Noha konkrétumokat nem tudtunk kihúzni belőlük – a megjelenés igencsak odébb van – az biztos, hogy Shader Model 2.0-támogatással rendelkező videokártya, és körülbelül két gigahertzes processzor lesz a minimum gépigény. Ezen persze még nem fog 60 fps-t futni maximális beállítások mellett – hogy oda milyen gép kell, azt egyelőre nem tudni, de van egy sejtésünk, hogy a kétmagos procik támogatása nem véletlen... Az mindenesetre biztos, hogy ha lesz játék, ami miatt megéri PC-t fejleszteni, az a Crysis lesz.

A fontosabb karakterek – itt éppen egyik társunk látható – elképesztő mértékben ki lesznek dolgozva, a szemükben levő erektől kezdve a régi hegekig minden látható lesz



MULTIPLAYER

A Crytek nem csak a grafikára és az új környezet megalkotásának szenteli idejét, a multiplayerrel is sokat foglalkoznak. A Far Cry esetében ez az opció el volt hanyagolva, és bár több ígéretes mod készítése is elkezdődött, a rengeteget késő patch-ek és a fél évnél is többet csúszó fejlesztői készlet körüli hercehurca miatt a legtöbben más játékra váltottak. A Crytek most mindent bevet, hogy a dolgok másként alakuljanak, és bár az SDK várhatóan most sem lesz a játék mellé csomagolva, az alap pályaszerkesztőt rengeteg plusz funkcióval szerelik fel.

A játékhoz négy multiplayer játékmódot kapunk, melyekből három ismerős lehet mindenki számára. A deathmatch, a team deathmatch és a capture the flag itt is a régi bevált szabályok szerint működik – legalábbis a felszínen. A Crysis újításai azonban természetesen multiban is jelen vannak, így nem méltán illesztették a játékmódok nevei elé a „taktikai" jelzőt a fejlesztők. Talán a legfontosabb, hogy nanoruhánk itt is rajtunk van, így aztán mindig a körülményekhez tudunk alkalmazkodni. Alakíthatunk lopakodóművészt, aki teljes csöndben, lehetünk fegyverre specializált katonák, de erőnk növelésével alakíthatunk izomagyú figurákat is, akik nem kinyitják az ajtót, hanem rádöntik a házat a bent ülőkre. Az

A Crysisben levő aljnövényzet és a bevilágítás minden játéknak becsületére válna – itt tényleg megtudhatjuk, hogy milyen az igazi dzsungelharc!

MAGYAROK a Cryteknél 03.

Pócza „Neu" Zoltán, grafikus

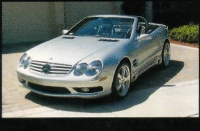
PC GURU: Szia! Éppen min dolgozol?
Neu: Sziasztok! Elég széles a munkakröm, a pályák bevilágításától az épületek és járművek gyártásáig (e pillanatban épp egy repülőn dolgozom) mindennel foglalkozom.

PC GURU: Hogyan kerültél a Crytekhez?
Neu: 2003-ban adtam le először a jelentkezésemet, de nem jött válasz. A cég elrakta a referenciámat, ez tavaly előkerült, kaptam egy emailt, hogy szeretnének interjút csinálni, ha még aktuális a dolog – és persze egy Crytek ajánlat mindig aktuális! [nevet]

PC GURU: Megérte kimenni?
Neu: Persze, nagyszerű minden. A kollégákkal nagyon jól együtt tudunk dolgozni, a Yerli-tesók pedig pazar körülményeket teremtenek. Segítettek albérletet találni, van parkoló és konditerem, és minden idők legjobb karácsonyi partiját is itt éltem át.

PC GURU: Élményekben akkor nincs hiány...
Neu: Ne is mondd, hatalmas autórajongó vagyok, és amikor a középtávú terveimről kérdeztek, poénból azt válaszoltam, hogy szeretném kipróbálni Cevat sportkocsiját. Ő ezt meg is ígérte, de azt hittem, ő is viccelt. Aztán egyik nap megjelent mellettem, amikor hazafelé mentem, a kezembe nyomta a slusszkulcsot meg a forgalmit, és átült az utasülésre!

PC GURU: Köszönjük az interjút, sok sikert!



okosabbak persze szó szerint taktikáznak, és amíg el nem jutnak az ellenfél bázisáig, lopakodnak, ott benga erős figuraként rendet tesznek, majd amikor kezükben a zászló, minden energiát a gyorsaságra raknak.

Az utolsó játékmód, a Power Struggle sokkal összetettebb lesz, már-már a Quake Wars és az UT 2007 szintjéhez mérhető. Itt már stratégiázásra is szükség lesz az ellenséges bázis felrobbantásához. A pályákon elszórva találhatunk kristályokat, ezek megszerzése létfontosságú lesz. Ezeket visszacipelve bázisunkra, beválthatjuk őket különféle tápokra. Így szerezhetünk járműveket, erősebb fegyvereket már rögtön feltámadás után, és persze nanoruhánkba és fegyvereinkbe is kaphatunk bónuszokat. A bázison tárolt kristályokat el is lehet csórni, ekkor természetesen a kapott cuccok sem termelődnek újra, és nekünk mindenáron meg kell állítanunk a – vélhetően rendkívül sebesen futó – tolvajokat. Multiban is használhatunk járműveket, bár hogy ezen mekkora hangsúly lesz, azt nem sikerült megtudnunk. A fizika és a grafika új szintre emelésével a játékmenet is megváltozik – ha felmászunk egy épület tetejére, akkor például kitűnően látjuk a fű mozgásából, hogy hol közeledik valaki az aljnövényzetben, és ennek megfelelően odapörkölhetünk valami nagy kaliberű lőfegyverrel. Természetesen ez elég sok embernek feltűnhet, így jó eséllyel hamarosan becsapódik egy rakéta a házba, ami realisztikus rombolást okoz, azaz összeomlik alattunk az egész hóbelevanc. Cevat Yerli elmondása szerint ezek a pillanatok a legélvezetesebbek: kilőni a hidat egy tank alatt, rádönteni egy fát valakire, elindítani egy kőlavinát – kellő fantáziával végtelen új, „természetes" gyilkolási metódusra lelhetünk.

info
A bázisunkkal high-tech videotelefonokon fogunk kommunikálni, úgy, mint a Condemnedben.

MEGJELENÉS?

A Crytek egyelőre nem tud hibázni; a Far Cry nagyszerű volt, a Crysis pedig még jobbnak tűnik. A változtatható képességű főhős, a magas újrajátszhatósági ráta, a mindent földbe döngölő látványvilág együttesen minden bizonnyal az év egyik legjobb játékát jelenti majd. A kérdés már csak az, hogy melyik évét. Erre a kérdésünkre Cevat azt válaszolta, hogy a tervek szerint télen jelenik meg a játék, amit a módszeres vallatás hatására úgy pontosított, hogy az idén novembertől 2007. februárjáig tartó időszakot célozták meg.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Nem tudom elképzelni, hogy a Crysis ne legyen az egyik legjobb FPS, ami valaha is napvilágot látott. A grafika egészen pazar, valószínűleg emiatt a játék miatt fogok gépet cserélni - ráadásul a multiplayer is ígéretes.

PRO: Mindent letarol a grafika és a játékmenet is újításokkal, kiváló megoldásokkal van telepakolva.

KONTRA: Van rá esély, hogy csak jövőre jelenik meg... és pesszimista énünk szerint ez így is lesz.

2006. IV.

HALO 2

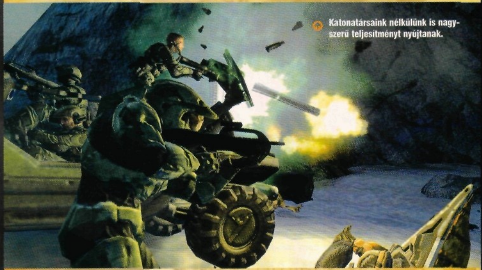
fejlesztő > *bungie és microsoft* kiadó > *microsoft* web > *www.bungie.net* irta · Sasa

A Bungie mindig is hatalmas rajongótáborral rendelkezett, de a Halo megjelenésével a leghíresebb, legelismertebb fejlesztők közé kerültek. Bár rengeteg pletyka bukkan fel róla, hogy egyszerre több játékon dolgoznak, azon túl, hogy tíz emberrel besegítenek a Halo 2 átírásába, mindenki egyetlen, szupertitkos projecten dolgozik; mi a Halo 3-ra tippelünk.

Akik ismernek, tudják, hogy van egy játék, amivel bármikor képes vagyok órákat játszani, ami miatt megvettem életem első konzolját, és aminek a második része minden eladási rekordot megdöntve simán zsebre rakta a Half-Lif 2-t és a Doom 3-at egyaránt. Gondolom, már kitaláltátok, hogy a fenti sorok a Halo 2-ről szólnak, ami cirka két éves késéssel idén végre PC-re is megérkezik. Aggodalomra semmi ok, a Halo 2 zseniális játékélményén egyáltalán nem fogott az idő!

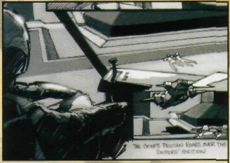
HALO2

A Halo első részének a sikere fenomenális mesterséges intelligenciájának, a vezethető földi és légi járműveinek, valamint utánozhatatlan hangulatának volt köszönhető. Az AI annyira jól muzsikált, hogy a játékosok az első végigjátszást követően hetente vették újra elő – ha másért nem, hát azért, hogy a legnehezebb fokozaton egyedül, vagy kooperatívban újra lenyomják a Silent Cartographer pályát. Így a második rész megjelenéséig tartó évek aránylag gyorsan elteltek, ám éppen ezért a várakozás, ami a Halo 2-t övezte, nagyobb volt, mint bármelyik játéké, ám még így is mindenki meglepődött azon, hogy a megjelenést követően minden eladási rekordot megdöntve minden idők egyik legnagyobb példányszámban értékesített FPS-e lett.



Katonatársaink nélkülünk is nagyszerű teljesítményt nyújtanak.

Multiban akár Elite-et is alakíthatunk



Persze a számok alapvetően még semmit nem jelentenek, a fanatikusok igényeit, csak egy még monumentálisabb, még sokoldalúbb, még szebb és még okosabb játékkal lehet kielégíteni. A Bungie-s srácok ennek tudatában semmit sem bízták a véletlenre: a Halo 2 az imént felsorolt összes ismérvnek megfelelt. Az újdonságok száma, az Xbox hardveréből kipréselt döbbenetes grafika, és a Halo 2-ben debütáló többszereplős játékmódok (a Halo első részében a PC-s verziótól eltérően konzolon ugyanis hiányzott a netes multi) szó szerint sokkolták a rajongókat, köztük engem és Grath-et. A PC-s verzió bejelentésekor éppen ezért úgy döntöttünk, egy kis otthon megrendezett Halo 2 parti keretében megünnepeljük ezt a nagyszerű pillanatot. A hajnalig tartó *heroikus küzdelmek* alatt bebizonyosodott, hogy a Halo 2 semmit sem vesztett a fényéből, és ma sincs hozzá fogható játék, így már most nem férhet hozzá kétség, hogy ez lesz 2006 legjobb PC-s FPS-e!

„A HALO 2 MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB ELSŐNAPOS BEVÉTELÉT HOZTA A SZÓRAKOZTATÓIPARBAN – 24 ÓRA ALATT 125 MILLIÓ DOLLÁRT TERMELT KI A MICROSOFTNAK!"

MÉG TÖBB, MÉG JOBB

A Halo 2 szinte minden tekintetben több lett elődjénél, az újítások listája igen hosszú. Ebben a játékban vehettünk először a kezünkbe két fegyvert, és irthattuk így kétszeres erővel az ellent. Azóta már több játék megpróbálta lemásolni ezt az egyszerű játékelemet, ám a klónozás igazán jól még senkinek sem sikerült. Hogy miért? A válasz egyszerű: a Halo 2-ben rengeteg típusú, homlokegyenest eltérő funkcióval bíró mordály található, amelyekből mindenki kedve *szerint összeállíthatja kedvenc kombinációját.* A gyengécske Gruntok ellen például a dupla géppisztoly kombó válik be (nem csak hatékony, de rendkívül stílusos is), míg a személyi pajzzsal felszerelt fürge Elite-ek ellen mindenképpen érdemes egy plazmafegyvert és egy golyókkal operáló mordályt összerakni – előbbivel kisütjük a pajzsot, és nincs annál elegánsabb, mint amikor ez után egyetlen pisztolylövéssel terítjük le a veszélyes ragadozót! Fegyverekből egyébként sokkal több lett, ráadásul a régiek is átalakultak (a kis pisztollyal például sajnos már nem lehet zoomolni). Az újdonságok közül csak egyet emelnénk ki, mégpedig a

AMI KIMARADT...

Ugyan a Halo 2 rengeteg újdonsággal szolgált *az első rész kedvelőinek, a játék tervezésekor* sok olyan dologgal számolt a Bungie, ami kimaradt a végleges programból. A játék technikai oldalát tekintve a teljesen dinamikus árnyékok említhetők meg itt, de ennél talán fontosabb a sok játékmenetbeli terv, hiszen ezek a későbbi részekben még visszatérhetnek. Eredetileg sokkal több járművet terveztek, az alant látható Mosquito például azért maradt ki, mert egyjátékosmódban nem tudtak neki helyet szorítani, multiban pedig gyorsasága miatt kiegyensúlyozhatatlan volt. A Warthogokból is több verzió volt napirenden, a Halo 2-ben szereplő gépfegyveres és rakétás modell mellett volt személyszállító és lánctalpas, hóra tervezett változat is. A fegyverekkel való csapkodásnál egy kombózós rendszerben gondolkodtak eleinte, de ez végül ugyanúgy kimaradt, mint az az igen izgalmasnak és változatosnak tűnő pálya, amellyel a 2004-ben megrendezett E3-on mutatták be a programot.

plazmakardot, ami után az első részben csak sóvárogtunk – most viszont mi is szeletelhetünk vele.

A Halo 2-ben nem csak a harcrendszer változott. Megnőtt a kipróbálható járművek száma: végre elköthető a Covenant tank, kaptunk egy rakétavetős Warthogot és beülhetünk egy idegen csapatszállító gépbe, a Spectre-be is. Természetesen ezek mellett megmaradtak a jó öreg Ghost siklók, légi harcra kialakított gépek Banshee-k, Scorpion tankok, és a legendássá lett Warthog terepjárók is. A bővülés még nem minden, a használható járművek végre törnek is. A találatok hatására folyamatosan amortizálódnak a járművek, így már ránézésre megállapíthatjuk, hogy az éppen felénk száguldó sikló milyen állapotban van. Ha szikrákat vet, letörött egy szárnya, akkor tudjuk, hogy elég neki még pár lövés és a levegőbe repül, ha pedig egy karcolás sincs rajta, akkor megpróbálhatjuk elfoglalni azt. A Halo 2 egyik legkirályabb újdonsága, hogy az irányunkba robogó ellenség vezette gépekre felugorhatunk, majd néhány gombnyomás után kirúghatjuk, vagy éppen – tankok esetében – kigránátozhatjuk a vezetőfülkéből az idegeneket. Fantasztikus érzés, amikor egy ilyen manőver után a saját járművével tapossuk halálra vagy lőjük szanaszéjjel a pár másodperce még sofőrként tündöklő ellenfelet. Egy másik feledhetetlen manőver, amikor egy repülőben ülve kiugrunk, ráesünk egy alattunk levő repülőbe, megkapaszkodunk benne – akár több száz méterrel a talaj fölött – és kirángatjuk belőle az ellenfelünket, majd mi ülünk be a gépbe.

A játék során természetesen idegen űrhajókon is tiszteletünket tesszük majd

„A Bungie és a Weta együttműködésével már megkezdődtek a Halo-film előkészületei. A producer Peter Jackson lesz, a rendező pedig valószínűleg Guillermo del Toro."

Döbbenetes hangulati elem az is, amikor egy már szétlőtt suhanó „lelkét" kilehelve pár másodperccel a végső megsemmisülés előtt önálló életre kel. Az üzemzavar miatt először, mint egy döglődő bogár elkezd a tengelye körül forogni, majd berobban az üzemanyagtartály. A levegőbe repülő gép ilyenkor jó esetben az ellenfelek közé csapódva még több áldozatot szed, de az sem ritka, hogy éppen minket zúz halálra vagy egy milliméterrel a fejünk felett átrepülve hozza ránk a frászt (ezt egy 5.1-es hangrendszerrel átélni maradandó élmény!).

Ilyen és ehhez hasonló meglepetésekkel rengetegszer fogunk találkozni a végigjátszás alatt. A Bungie-s srácok direkt rámentek arra, hogy még az első Halo legelvakultabb fanatikusokat is meglepjék. Jó példa erre a hatalmas behemótok, a Hunterek, amelyek gigászi fémpajzsukkal védik sebezhető deréktájukat. A Halo első részében elég volt mögéjük kerülni, majd a fedetlen

Multiban mi magunk tervezhetjük meg egyenruhánk színárnyalatait, emblémáink kinézetét

szövetekbe néhány golyót beleereszteni és a több száz kilós test máris holtan rogyott össze. A Halo 2-ben az első ilyen próbálkozás azonnali halálhoz vezet, ugyanis a böszme dög mögé lépve ő váratlanul és halálosan hátracsap a pajzsával...

AMI MARADT A RÉGIBEN

A Halo első részének zseniális mesterséges intelligenciája önmagában, minden változtatás nélkül elég lett volna a sikerhez. A második részben azonban tovább csiszolták a tökéletest (ezzel az AI-val csak a F.E.A.R. veheti fel a versenyt, az is csak néhány területen). Az Elite-ek immáron simán felugrálnak a különböző tereptárgyakra, fedezőtűz alatt tartják azokat az ajtókat, ahol behatolhatunk, a Gruntok mérnöki pontossággal hajítják gránátjaikat és még eszeveszettebb sivítozás közepette tudatják társaikkal jövetelünket. A fejlettebb AI nem csak az ellenfeleknél, hanem saját társainknál is észrevehető. Csapatunk tagjai nagyszerűen lőnek, összehangoltan, egymást segítve morzsolják fel az ellenfelet, kiválóan vezetik a gépeket (ez is új dolog, az első részben csak lövészkedni tudtak), és ügyesen foglalják el a Covenant járműveit is. Valami elképesztő érzés egy Warthogot vezetni miközben

Az új ellenfelek ellen a tőlük lopott új fegyverekkel vehetjük fel a harcot

MULTIPLAYER FORRADALOM!

Az egyjátékos mód változtatásai természetesen multiplayerben is megmutatják a hatásukat. A rengeteg, változatos hatású új fegyver, a járművek elrabolhatósága, és mindenek felett a dualwield, vagyis a két fegyver egyidejű forgatása új taktikákat tesz szükségessé online is. Azonban ezek a dolgok is eltörpülnek az új netes rendszer robosztussága mellett. A Bungie elhagyta a jól bevált szerverböngészős megoldást, és egy jóval egyszerűbb, ám legalább olyan változatos rendszert dolgoztak ki. A matchmaking nevet kapott megoldásban csak általánosságban adhatjuk meg, hogy milyen meccsre vágyunk: mondjuk nagy csapatok összecsapása, vagy össznépi háború. Ilyenkor a rendszer berak minket a megfelelő szerverre – így ugyan nem tudunk pályák vagy akár játékmódok szerint válogatni, ám mindig teli szervereken, változatos körülmények között küzdhetünk a 21 pálya valamelyikén. Minden küzdelem javítja valamennyire a szintünket, ráadásul a Bungie szerverparkja minden meccset eltárol, így meg tudjuk nézni, hogy fél éve egy adott meccsen kit, hol és mivel öltünk meg. A rendszer elsőre ugyan kissé szokatlan lehet, de a napi egymillió meccs és az összes PC-s FPS-t megelőző átlagos játékosszám bizonyítja, hogy igenis működik. Reméljük, nem cserélik ki valami konzervatív, GameSpy-os rend-

A Halo 2-ben nem fogjuk megvédeni az emberiség bölcsőjét - ez a feladat megmarad a harmadik részre...

hátul a gépi AI géppuskázik és közben mellettünk egy ugyancsak a gép által vezetett második terepjáró, valamint egy cimboránk által vezérelt Ghost robog. Fontos megjegyezni, hogy a Halo 2-ben bármelyik katonával fegyvert cserélhetünk, így ha szükségünk van egy távcsöves puskára, akkor csak szépen el kell érni társunktól, aki teljes tárral át is adja azt. Ha sikeresen lefogyasztottuk a lőszerkészletet, adjuk vissza a fegyvert, a gép ugyanis végtelen lőszerutánpótlással rendelkezik így haláláig képes használni azt.

Ugyancsak megmaradtak a régiben a kiváló átvezető animációk és a nagyszerű történetmesélés is. A sztori egyelten hibája, hogy abszolút elvarratlan maradt (nem egyszerűen sejtetik a folytatást, hanem ugyanúgy félbeszakad a játék, mint ahogy a második Mátrix-film), így a történet végét (?) csak a harmadik rész végigjátszása után ismerhetjük majd meg.

Megmaradtak a gigászi küzdelmek, a fantasztikusan kialakított, gigászian hatalmas pályák. Van, amelyik a klasszikus eredetit idézi: a Delta Halo pályán zöld rétek, hatalmas óceánok, ősi romok szolgálnak háttérként. Máskor egy, a Flood által megszállt hatalmas épületen kell átverekednünk magunkat, vagy egy Covenant űrhajón kell rendet tennünk. A legemlékezetesebb helyszín ezek mellett talán az, amikor egy frontvonalon kell élve keresztülvágni magunkat, itt a Covenant irtja az embert, a Flood pedig a Forerunner gépezetek ellen küzd – mi meg próbálunk a lehető legkevesebb figyelmet keltve a kertek alatt sunnyogni.

A grafika rendkívül stílusos; igaz, látszik, hogy már korosodik a motor is, meg a gép is, amire megjelent, de néha bizony még így is meg fogunk döbbenni a monitoron látott csodás vidékek, hangulatos átvezető mozik láttán. A kooperatív mód ismét fantasztikus lett, Grath-tel már kétszer végigjátszottuk így a játékot – csak imádkozni tudunk, hogy ezúttal ez átkerüljön a PC-s verzióba is (az első rész átiratából érthetetlen módon kivették).

A NAGY MEGLEPETÉS

Ha valaki az elmúlt másfél év alatt nem próbálta ki a játékot, és egyetlen cikket sem olvasott el róla, az minden bizony-

az utazás

Bár az előzetes információk alapján úgy tűnt, hogy a Halo 2 végig a Földön fog játszódni, és a Föld védelméről fog szólni, a valóságban csak az első néhány pálya zajlik itt, illetve konkrétan Afrikában, New Mombasa városában. Ezt követően a hajó, amelyen a Master Chief van, titokban csatlakozik egy Covenant cirkálóhoz, amelyik a város felett hajt végre egy térugrást – méghozzá egy újabb Halo közvetlen közelébe. Mivel a Covenantok be akarják indítani az űrben lebegő gyűrűt (az valójában egyike annak a hét fegyvernek, amelyek a galaxis jókora részén minden életet kipusztít, de a vallásos Covenantok a hitük szerint ezek beindításával válhatnak istenné), a mi feladatunk Master Chiefet irányítva ennek megakadályozása. Kicsit sajnos elkésünk, de a katasztrófát sikerül elhárítani – a harmadik rész pedig arról fog szólni, hogy a Földön elrejtett, Ark nevű tárgyat hogyan fogjuk megtalálni; ezzel lehet ugyanis végleg leállítani a Halókat.

A PC-s verzióhoz pályaszerkesztőt is mellékelnek, de azt egyelőre nem tudni, hogy ezzel létrehozhatunk-e teljesen új helyszíneket is.

info

HALO2

A járműlopás a Halo 2 egyik legélvezetesebb újdonsága

ezmeg az

Master Chief
+

Új főhős
+

Windows Vista
=

Halo 2

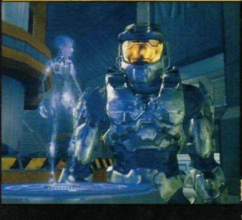
nyal nem tud a Halo 2 legnagyobb meglepetéséről – őt meg is kérjük, hogy ugorja át ezt a fejezetet. A fejlesztők elhivatottságát bizonyítja, hogy a játék meglepetéséig semmi sem szivárgott ki abból, amire már évek óta készültek. A játékos őrülten irtja az ellent a jó öreg Master Chiefet irányítva, a pályák között gyönyörködik a sokszor a Covenantokról szóló átvezető jelenetekben, majd azon veszi észre magát, hogy már nem a zöldpáncélos hőst irányítja, hanem egy Elite-et, az ősi páncélba öltöztetett kiválasztott harcost, az Arbitert. Zseblámpa használata helyett vele láthatatlanná válhatunk, ördögien ravasz Covenant társakkal küzdhetünk együtt, néha akár emberek ellen is.

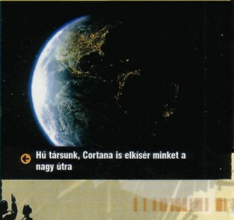
info

A PC-s Halo 2-ben benne lesz az Xboxon külön megjelent H2 Map Pack, melyen néhány videó mellett kilenc új multiplayer-pálya volt.

ABLAKRA VISTA

Minden idők legjobb FPS-e tehát már biztos, hogy elkészül számítógépre is; emellett pedig mindössze annyi biztos az átiratról, hogy kizárólag a Microsoft új operációs rendszerén, a Windows Vistán fut majd. Hogy jó ez, vagy sem, azt mindenki döntse el saját maga – az azonban már most biztos, hogy ha valamiért érdemes lesz lecserélni jól megszokott XP-nket Vistára, az a Halo 2 lesz. A vérbeli játékosok semmiképpen nem maradhatnak le az év legnagyobb élményéről, a hatalmas, vérre menő küzdelmekről, a multis összecsapásokról, a kétkezes harc örömeiről, az utánozhatatlan mesterséges intelligenciáról. A Halo 2 tehát jön! Két év késéssel, talán nem a legszebb képi világgal, de mindenképpen a legnagyszerűbb játékmenettel. Soká éljen a Bungie!





Hű társunk, Cortana is elkísér minket a nagy útra

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

A Halo 2 minden idők legjobban várt játéka volt. Még arra is képes voltam, hogy fémdobozos verzióm megjelenéséig a francia változattal játsszak. Az ekkora várakozásoknak sokszor csalódás a vége, a Halo 2 viszont még jobb lett, mint vártam!

PRO: Gyönyörű és rendkívül élvezetes; minden idők egyik legjobb FPS-e!

KONTRA: A PC-s verzióból még semmit nem láttunk, reméljük színvonalas átiratot kapunk

2006. IV.

"Nem akartam minden nap verekedni. Nem akartam drogot árulni. Nem akartam azt csinálni, amit a környéken mindenki csinál. Más akartam lenni. És ezt a gördeszkának köszönhetem."
-Stevie Williams
vagyok, ami vagyok
Rbk

© 2004 Reebok International Ltd. All Rights Reserved. Rbk and the Vector Logo are registered trademarks of Reebok International.

Te leszel a préda!

PREY

fejlesztő > human head kiadó > take two web > www.prey.com

A wisconsini Human Head 2000-ben mutatkozott be a viking környezetű akciójáték Rune-nal. Azóta viszont nem tudtak továbblépni, a western FPS Dead Man's Hand meglehetősen gyenge lett. Annak elkészülte óta dolgoznak a legteljesebb titokban a Preyen, a 3D Realms irányítása alatt.

A Prey minden bizonnyal a számítógépes játékok egyik legendájaként fog bevonulni a történelemkönyvekbe. A már – kis túlzással – gyermekkoromban is tervezgetett szoftver abban az időszakban indult, amikor még az embereknek halvány fogalma sem volt róla, mi fán terem a valódi 3D, és most, pár esztendőnyi pihentetés után úgy néz ki, idén, a brutálisan erős konzolok, és a csilli-villi grafika korában fog az üzletek polcaira kerülni. A fejlesztő azonban már nem a – Duke Nukem „apró" késéseiről elhíresült – 3DRealms, hanem a Human Head. Mivel minden jel arra mutat, hogy a Prey idén – sőt idén tavasszal – tényleg napvilágot lát, kiderülhet, hogy egy évtizedes tervből válhat-e jó játék...

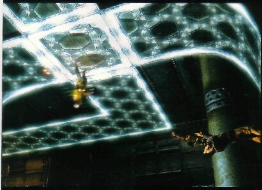
A KICSI ÉS AZ INDIÁN

Tommy, a Cherokee rezervátumban élő fiatal indián származású fiú úgy érzi, a világ egészen apróra zsugorodott körülötte, és ki akar törni. Nagyapja, a régi hagyományokat és hiedelmeket tiszteletben tartó öreg bölcs azonban nem nézi jó szemmel, hogy unokája el akarja hagyni ősei földjét, és mindent megtesz, hogy a fiút a rezervátumban tartsa – többek között egy meglehetősen sunyi húzással alkalmazza annak barátnőjét a krimójában. Az önmagával kibékülni képtelen fiú múlthoz ragaszkodó és babonás világa az egyik nap hatalmas pofont kap az élettől: egy szokásos unalmas nap közepén egy idegen űrhajó jelenik meg a kozmoszból, amely ledönti az ivót, magával ragadja a szerelmét, és elpusztítja nagyapját. Tommy életének legnagyobb tragédiája egyben a legnagyobb lehetősége is, ezért egy váratlan lépésre szánja el magát: barátnője után ugrik a vonónyalábba, és ezzel megkezdődik életének legvadabb utazása, amely során nem csak idegen agresszorokkal, hanem saját spirituális énjével is szembe kell néznie...

info

A szereplők hangjai olyan játékokból lesznek ismerősek, mint a Rune, vagy a 3D Realms klasszikus, a Shadow Warrior.

Hát igen, a történet meglehetősen vegyes érzelmeket keltett bennünk, ám a történet folytatására mindenképpen kíváncsiak vagyunk, hiszen ez csak a bevezetés: Tommy irányítását csak a vakmerő ugrás után kapjuk meg. A sztori folytatása már sokkal egyedibb lesz, hiszen a csak Gömb névre keresztelt űrhajó, ahová felszippantottak



A szellemvilág teljesen más látványt és élményt nyújt, mint az igazi

Ettől a látványtólalaposan megfájdulna a tömegvonzást felfedező Newton feje....

minket, is már évezredek óta járja a világot, mintákat gyűjtve az összes elérhető bolygóról. Így aztán, noha különálló pályák nem lesznek, a környezet rendkívül változatos lesz, ráadásul azzal sem kell vacakolni, hogy megmagyarázzák, honnan kerültek a közelünkbe a rendkívül változatos csúnyaságok.

A Human Head szerint a program, akár egy jó film, finoman ráhangolódik majd az érzelmeinkre, és nem ereszt el egészen addig, amíg a végére nem járunk. A forgatókönyvet először egy majd tíz főből verbuválódott fejlesztői csapat hozta össze, és miután mindannyiuknak tetszett a végeredmény, lepasszolták Chris Treagusnak – főállású horroríró –, aki átnézte, majd ő maga is továbbküldte egy harmadik, hozzáértő személynek, akinél elnyerte végső formáját. Bátran kijelenthetjük tehát, hogy ha ezek után a történet nem lesz brutálisan odatéve, akkor az egészet megette a fene – bár nem hiszem, hogy aggódnunk kellene.

PRÉDÁLÁS

Grafikailag a program egyensúlyozni fog a döbbenetes, és a lenyűgöző között. Az egész lelkét a John Carmack nevével fémjelzett Doom 3 motor adja, természetesen temérdek, kizárólag a Prey miatt beépített átalakítással. Az engine erősségének tartott belső tereket nagy, nyílt terepekkel egyensúlyozzák a készítők, talán épp a Doomot ért kritikák ide vonatkozó részén felbuzdulva.

Jobban rágyúrtak a fizikára és beépítették a már az eredeti Prey-koncepcióban is jelen levő portál technológiát. Ennek a lényege, hogy sűrűn találkozhatunk különböző, más helyekre nyíló térkapukkal, amelyekbe belépve a feje tetejére áll a világ, néha a szó szoros értelmében. A portálok ugyanis nem csak a helyszíneket nyitják össze, hanem megbolondíthatják a fizikát, gravitációt – előfordulhat, hogy ugyanabban a szobában, csak épp a plafonon jelenünk meg – esetleg váratlan effektusként kilökhetnek magukból pár morcos szörnyeteget, akik roppant dühösek, hogy az éjszaka közepén a csillárjaik körül sétálgat valaki... Gravitáció, falak, realitás: ezektől – a hagyományos formában – el is búcsúzhatunk, a designerek alaposan megizzadtak a fejlesztés során, de cserébe soha nem látott, elképesztő – és irreális – világot alkottak, amelyben a falak is bejárhatók, a gravitáció pedig relatív. Sok fejtörő is lesz, amelyek a gravitációra épülnek, ugyanis a tömegvonzás irányát néhány helyen kapcsolókkal állíthatjuk át. Ahol az ösvények fehér fénynyel vannak megvilágítva, ott az útnak saját gravitációja van, így minden további nélkül felgyalogolhatunk a falra, esetleg a plafonra is. Azt is fontos megjegyezni, hogy noha a „körénk teleportáló szörnyek" megoldása ismerős lehet a Doomból, ezúttal minden teleportnak lesz másik oldala, így egy hirtelen ugrással akár át is kerülhetünk oda, ahonnan a szörnyeteg éppen átlépett ide. Mivel a teleportkapukon keresztül mindig át is látunk a másik oldalra, tehát ha ott még ötvenen nyüzsögnek, van idő meggondolni magunkat – vagy akár átlőni valami durva lövedéket, merthogy erre is lesz lehetőségünk.

„ A JÁTÉKHOZ MELLÉKELIK A PREDITOR NEVŰ SZERKESZTŐPROGRAMOT, AMELLYEL ÚJ MULTIPLAYER PÁLYÁKAT TERVEZHETÜNK. "

Főhősünk származására való tekintettel nem egyszerű lövöldözős hős, nagyapja szellemének útmutatásával a kietlen világűrben rátalál önön spirituális énjére, amely a játékban a szellemvilág bevetésével fog materializálódni: Ha főhősünk meghal, nem látjuk a klasszikus Game Over feliratot, nem kell a quickload gombjára dühösen rácsapnunk, hanem átlépünk egy másik világba. A tejfehér ködben kicsit minden másképp néz ki, de itt kell egyetlen fegyverünkkel, a csak itt használható íjjal felszerelkezve lenyomni a szellemvilágot lakó gonoszokat, felkeresni porhüvelyünket, majd feltámadni. Ugyanez – mármint a szellemvilágba való átruccanás – képességként is használható lesz a program során, például felderítés céljából elhagyhatjuk majd a testünket, hogy zárt ajtókon kémleljünk be, a lebukás komolyabb esélye nélkül. Néhány kapcsolót kizárólag szellem-alakban tudunk megnyomni, máshol egy szellemmadarat tudunk megidézni, amelyik megzavarja ellenfeleinket. Hangulatban ez a funkció viszi majd a pálmát, ráadásul – enyhe túlzással – a halál beállta-

kor létrejövő különböző, látványos effektusoknak hála, megduplázza a játékteret. Nem mellesleg pedig az addigiaktól teljesen eltérő harcmodorra kényszerít, ami ismét egy jó pont a fejlesztőknek.

REFORMVÁLTÁS

A harci helyzetek előreláthatólag komoly eltérést jelentenek majd a megszokott FPS-sémáktól: *már az említett gravitációs irrealitások is rengeteg* plusz lehetőséget jelentenek: komolyabb tűzharcok esetén például simán feloldalazhatunk a plafonra, miközben ész nélkül tüzelünk a mindenhonnan támadó idegenekre. A monotonitást *elkerülendő, a Human Head mindent be*vetett, amit csak el lehet képzelni, hogy ne unatkozzunk a játék közben. A kismillió scriptelt jelenet mellett erre kitűnő példa, hogy járművekbe pattanhatunk: vágtázhatunk a legkülönbözőbb idegen technológiákkal, de a Földről lopott autócsodákkal is. Sőt néha a földrésznyi űrhajó külsejére is kimerészkedhetünk, egyrészt mágneses csizmácskában, másrészt pedig egy apró űrsiklóban, amire természetesen nem véletlenül *szereltek kétféle lézerágyút a készítők...*

A fegyverekről sajnos túl sok konkrétumot nem lehet – egyenlőre – tudni, de az biztos, hogy két, egymástól gyökeresen eltérő népcsoport durranó botjaiból válogathatunk majd. Kedvenc indiánunk bármivel képes lőni, ami a kezébe akad – legyen az egy fémből hegesztett pisztoly, vagy egy lélegző, és a használat ellen aktívan tiltakozó apró idegen teremtés, mégis kedvence az íja marad. Ez lesz az egyetlen ásza abban az esetben, ha netalántán fűbe verik a fejét, és az árnyékvilágban kell boldogulnia. Azt pedig elhihetitek, hogy használni is kell bőven, hiszen nem csak mi próbálunk meg kétségbeesetten visszatérni az életbe, hanem azok az általunk már elpusztítottak is, akik ráadásul nagyon dühösek ránk azért, amit tettünk velük...

A fegyvereket két csoportba oszthatjuk: lesznek a Földről és más bolygókról zsákmányolt *hagyományos golyós/lézeres/plazmás kéziágyúk,* illetve lesznek az űrhajó alkotóinak, őreinek kezéből kicsavart félig organikus szerkezetek. Ezeket néha élő gránátként hajíthatjuk oda ellenfeleinkhez, vagy épp darabokat szakíthatunk ki belőlük, vagy egyszerűen spórákat lőhetünk ki belőlük. Lőni pedig lesz mire, mert több tucat fajta agresszor próbál majd megállítani minket nemes küldetésünk során, méghozzá meglepően okosan! A mesterséges intelligencia ugyanis *aszerint skálázza magát, hogy mennyit vagyunk* képesek felmutatni ellene, így a szokásos „easy-normal-hard" séma a múlté. Ha reflexeink, és helyzetfelismerő képességünk brillírozik, az AI felveszi a fordulatszámot, és összehangoltan támad, míg ha csak össze-vissza botorkálunk a gigantikus űrhajó fedélzetén, az ellenfelek átváltanak járókeretes fokozatba, és még akkor sem vesznek minket észre, ha a fejükre ülünk, és teli torokból kurjantgatunk rájuk. *Legerőteljesebb fokozatán az AI könyörtelenül ki*használja a pálya adottságait: felveszi a gyógycsomagokat, a lőszereket, ha felmenekülünk a plafonra, átállítja a gravitációt, hogy essünk le, no és persze közben fedezékről fedezékre ugrándozik, és vadul tüzel minden csövön, ami csak a közelében van.

MY NAME IS Brave...Talon Brave

Amikor még úgy volt, hogy a program a kilencvenes évek végén megjelenik, a játék nemes egyszerűséggel Prey: A Talon Brave Game-ként mutogatta magát a '98-as E3-on. Az elképzelések szerint a 3DRealms egy igazi hőst akart Talonnal kreálni, akire aztán folytatások tucatjait lehetett volna építeni. A terv viszont a rengeteg csúszással dugába dőlt, így Talon Brave anélkül tűnt el a számítógépes fenegyerekek tízes toplistájáról, hogy valaha alkalmunk lett volna megismerni. Szintén érdekesség csupán, hogy a Prey közel tíz éve „fejlesztés alatt áll"; 1995-ben vetették először papírra az indián kontra idegenek elvet, majd nem sokkal utána el is kezdődött a fejlesztés. Ezt 1999-től néhány évig jegelték, és végül két-három éve indult be újra a munka. A koncepció részleteiben elég sokat változott, eredetileg például az idegenek az egész Földet kebelezték volna be, az akkori főhős, Talon, pedig nem akart volna megmenteni senkit, leszámítva persze saját magát.

DEATHMATCH 2.0

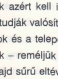
A készítők mostanában a multiplayer-résszel *szórakoztatják az amerikai sajtó képviselőit, a* visszajelzések alapján rendkívül sikeresen. Itt is a változatosság volt a fő szempont, így még a szimpla deathmatch is eltér majd attól, mint amit a rivális játékokban láthatunk. Két külön DM-pálya készül például, ahol csak az űrsiklókat lehet használni, máshol a gravitáció váltogatásával operálnak a pályatervezők, de természetesen a falon járás is kipróbálható lesz. Egy másik remek dolog a Spherical Gravity, ami azt jelenti, hogy a pályák gömb alakúak lesznek, amelyeknek vagy a külső vagy a belső héján zajlik majd a küzdelem. Az előbbiben az adott esetben végtelenségig – vagy legalábbis az első tereptárgyig – keringenek a vízszintesen meglőtt lövedékek, utóbbiban pedig tulajdonképpen bárhonnan belátjuk az egész pályát, ami megintcsak új taktikák kidolgozását teszi szükségessé. Néhány egészen különleges helyszínen több ilyen gömb lesz egymáshoz illesztve, és kis járatokon, valamint teleportkapukon keresztül közlekedhetünk az egyes gömbök, valamint azok felszíne és belseje között. Lesz egy pálya, amely teleportkapukkal lesz tele, amelyek közül néhány láthatatlan lesz; itt megeshet, hogy egy vaktában előreküldött rakéta mondjuk öt térkapu megjárása után éppen minket talál telibe hátulról. Az egyetlen, ami kimarad a multiból, az a szellemvilág – ez túlzottan lelassítaná az amúgy pörgősnek tervezett játékmenetet.

Szóval titeket rúgtak ki a Doom 3 szereplőválogatásáról? Na jó, itt kaptok melót!

A játék nagyon ígéretes, csak azért kell izgulnunk, hogy a terveket meg is tudják valósítani a fejlesztők. A gravitációs játékok és a teleportok papíron nagyon jól hangzanak – reméljük a játékban ezek nem vezetnek majd sűrű eltévedé*sekhez. Multiban pedig valószínűleg nagyon jól* fog elsülni a dolog, végre következő szintre léphet a már régóta nem fejlődő deathmatch.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	SIKER LEHET



NIGHTBAGOLY

Az információk és képek alapján pontosan az történt a Prey-jel, mint ami a jó borral szokott: megérett az elmúlt esztendők alatt. *A cucc hatalmasat ütbet ez,* nem kétség – és van egy olyan érzésem, hogy ütni is fog.

PRO: Gyönyörű grafika, pompás játékmenet. Egy régóta várt legenda válik hamarosan játékká.

KONTRA: Vegyes felvágott sztori: szellemvilág és indiánlegenda, kontra űrhajók és cyborg-szörnyek

2006. II.

GIGABYTE recommends Microsoft® Windows® XP Professional
intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY
A SEBESSÉG BŰVÖLETE
Mire gondolsz ha meglátod életed autóját?... Mit érzel ha beleülsz...
ha tövig nyomod a gázpedált? A Gigabyte W511 ugyanezt az érzést nyújtja neked...
GIGABYTE W511 Design koncepció
A W511-et úgy terveztük meg, mint napjaink sportautóit. Az áramvonalas külső, a színek finom választéka, a kivételes mérnöki pontosság most egyesül a mélyen rejtőző hatalmas teljesítménnyel, és hordozhatósággal, így hozva el neked azt az egyedi érzést, amit csak egy W511 nyújthat. Akár álmaid sportautója.
W511A
* Új kialakítású szellőzőrácsok akár a sportautókon
* Távirányító
* 15.4" nagy fényességű tükröződésmentes kijelző
• Intel® Centrino™ Mobile Technology
• Intel® Pentium-M/Celeron-M Processor (optional)
• Mobile Intel® 915PM/915GM Express chipset
• Intel® PRO/Wireless 2915ABG WLAN (optional)
• Microsoft® Windows® XP (optional)
• ATI® Mobility™ Radeon® X700 PCI-Express 128MB (W511A only)
• 15.4" WXGA (1280x800) Color TFT LCD
• DVD-Dual Double layer (optional)
• Multimedia Remote Controller (W511A only)
• Power Cinema
• Bluetooth Communication (W511A only)
W511
DVD
USB2.0
1394
Card Reader
AUDIO
SPDIF
Nagy teljesítményű ATI Radeon X700 as grafikus mag, 128MB memóriával
ATI® Radeon™ X700 6200
ATI® Radeon™ X600 3000
Sport autó design
Egyedi nyomógomb kialakítás
Karbon mintázat
Double Layer DVD író
12.7mm slim DVD-COMBO / DVD-Dual / Super Multi /
Power Cinema gyorsindító funkció gombok
Élvezze DVD videót, zenét, fényképet akár az operációs rendszer elindítása nélkül!
CO-RUN COMPUTER
CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.giga-byte.hu
www.g-style.hu
GIGABYTE™ TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.tw

Betámadták a Diablót írta • GregS

TITAN QUEST

fejlesztő > iron lore kiadó > thq web > www.ironlore.com

Az Iron Lore viszonylag új csapat – ugyan már öt és fél éve léteznek, a Titan Quest lesz az első játékuk. Az alapítók korábban két Microsoft-közeli stúdióban dolgoztak: az Ensemble, illetve a Turbine korábbi tagjairól van szó. A Boston mellett működő cég nagy dolgokat vár a Titan Questtől, emellett a második játékuk tervezése is megkezdődött már.

Hiába várják a Diablo-fanatikusok hosszú évek óta kedvenc játékuk harmadik részének eljövetelét, és hiába tudjuk nem hivatalos forrásokból, hogy a Blizzard boszorkánykonyhájának mélyén már évek óta mozgolódnak, készülődnek a vörös ördög démoni erői, egyelőre még egy hivatalos szót sem tudtunk kicsikarni a cégtől. A stílus kedvelői, miután kellőképpen feltápolták a Lord of Destruction kiegészítő két új karakterosztályát is, kénytelenek a patch-ekkel, illetve az évente megjelenő egy-két jelentősebb ilyen stílusú játékkal elütni az időt: tavaly a Dungeon Siege 2 mentette meg gyengülő kattintóizmainkat, idén pedig várhatóan ennek küldeteslemeze, és a Titan Quest fogja megtenni ugyanezt.

ÓKORI VADÁSZAT

Diablo az ókorban – ez a jellemzés nagyjából lefedi az Iron Lore elképzeléseit a Titan Questtel kapcsolatban. A fantasy világot ezúttal történelmi és mitológiai köntösbe ültették azzal az egyszerű huszárvágással, hogy a játék helyszínét az ókori Görögországba és Egyiptomba helyezték, így aztán a valódi görög mitológiára és egyiptomi vallásra építve már megvolt rengeteg karakter, ellenfél és különleges helyszín. A játék történetéről egyelőre szinte semmit nem tudunk, reméljük „az Istenek magára hagyták az emberiséget, és ezáltal a szörnyek és démonok elözönlötték világunkat" kezdet később izgalmas, fordulatos sztoriban folytatódik.

A Dungeon Siege-től eltérően ezúttal csak egy karaktert irányíthatunk, de egyszemélyes kommandónkat később tovább bővíthetjük megidézhető mitológiai lényekkel és valószínűleg szelídíthető, netán vásárolható állatokkal is. A játék a szokásos karaktergenerálással indul, de nemünk megadása és kinézetünk meghatározása után nem előre meghatározott karakterosztályok közül választhatunk, hanem a nyolc nagy jártasságtípus közül választhatunk kettőt, ami által a fejlesztők szerint sokkal személyre szabható hősöket gyárthatunk. Aki valamilyen mágus szeretne lenni, választhatja példának okáért a jég- és tűzvarázslatokat, a harcosok különböző fegyvernemekben szerezhetnek jártasságot, de ezeknek természetesen mindenféle kombinációja is elképzelhető természetesen. Nem kell matematikusnak lenni ahhoz, hogy kiszámoljuk, ez 56

„A DIABLOTÓL ELTÉRŐEN ITT NEM RANDOM PÁLYÁKAT KAPUNK, HANEM ELŐRE GYÁRTOTTAKAT."

info

A játékban összesen 85 ellenféltípus lesz, mindegyik többféle variációval, felszereléssel és varázslatokkal. Emellett tíz főellenséggel kell számolni.

Bár ártatlannak látszanak, de amadárinfluenzával fertőzött csibék ördögi ellenfelek

eltérő kezdőkaraktert jelenthet, akik mind különböző módokon fejlődhetnek tovább. A nyolc alapjártasság szintlépésekkor teljesen eltérő képességeket tesz kiválaszthatóvá. Az ígéretek szerint nem kell tartalékolnunk pontjainkat későbbi, magasabb szintű képességekre, mert az alaplehetőségek folyamatos továbbfejlesztése is teljesen életképes karaktereket fog eredményezni. A már kapásból ismert képességek ugyanis itt nem avulnak el, az egyszeri piromán tűzgolyója például fejlődésével együtt egyre nagyobbat sebez, és egyre méretesebb területre fejti ki hatását.

info

A fejlesztők úgy tervezik, hogy a játék mellé csomagolják az annak megalkotásához használt TQ pályaszerkesztőt is.

A Titan Questben a fejlődés mellett természetesen kiemelt szerepet kapnak a különböző páncélok, fegyverek, mágikus tárgyak: a fejlesztők közel ötezer (!) eltérő kinézetű, magunkra aggatható, igen változatos képességeket nyújtó holmit ígérnek. A Diablókkal ellentétben ezúttal nem fogunk olyan abszurd esetekkel találkozni, hogy például a legyőzött bogárrajból egy komplett vértezet kerül elő: minden ellenfél azt fogja „dobni", ami reálisan elvárható a tulajdonságait, testfelépítését tekintve. Ez azt is jelenti, hogy ellenfeleink fegyvereit szinte minden esetben magunkhoz vehetjük, mert azok nem csak grafikus elemként színesítik a játékot.

(H)ŐSI VILÁG

Mindezek alapján még semmi igazán különleges nem lenne a Titan Questben, de azért ne feledjük, hogy a Diablo 2 se hozott semmi komolyabb újítást a stílusba, annak hangulata, egyedi fantasztikus látványvilága és hangzása emelte ki a nagy tömegből. Nos, az előzetes képek alapján a TQ szintén valóban fantasztikus, stílusos játékvilággal fog rendelkezni, a képekből és a videókból csak úgy árad, hogy az egész világot művészi igényességgel tervezték meg, és mindehhez egy tényleg gyönyörű 3D-s grafikus motort dobtak össze. A szörnyek, karakterek, tereptárgyak ilyen stílusban még soha nem látott módon kidolgozottak, a program rengeteg gyönyörű fényforrással és látványos, mindenhol jelen levő árnyékokkal dolgozik.

Aláfestésként többórányi, lehetőségek szerint viszonylag korhű (!) zene fog szolgálni: számos ókori hangszer szólal majd meg kalandozásaink során, a helyenként felbukkanó női vokál pedig az ősi ógörög nyelven fog harsogni, minden bizonnyal teljesen egyedi hangulatot kölcsönözve ezáltal a játéknak.

Végre egy igazi, vérbeli, hangulatos hack'n slash játék. A stíluson belül akár még új klasszikus is lehet belőle, jól kidolgozott többjátékos móddal pedig talán a Diablo 3-ig is kihúzhatjuk vele. A Blizzard munkatempóját tekintve ez pedig nem kis teljesítmény lenne...

Elvileg tőle is elvehetjük a fegyverét, de mivel az nagyobb, mint karakterünk, sokra nem megyünk vele.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		Talán befut

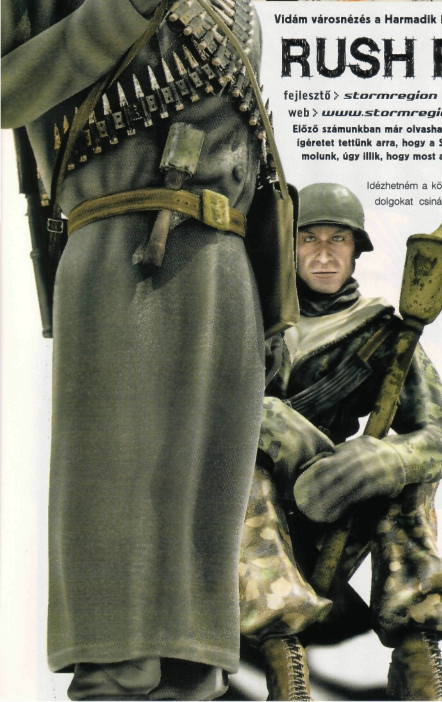
A tényleg fantasztikus látványvilág messze kiemeli az egyszerű Diablo-klónok közül a játékot: reméljük a program hosszúságával, változatosságával se lesz gond, és a többjátékos módot is kellő módon kidolgozzák.

GREG5

PRO: Gyönyörű látványvilág, változatos fejlesztési lehetőségek.

KONTRA: A történetről, hosszúságról, multi lehetőségekről nagyon hallgatnak a fejlesztők.

2006. III.



Vidám városnézés a Harmadik Birodalomban

irta · *Duncan*

RUSH FOR BERLIN

fejlesztő > *stormregion* kiadó > *deep silver*
web > *www.stormregion.com*

Előző számunkban már olvashattatok egy rövid kedvcsinálót a Rush for Berlinhez. Mivel akkor ígéretet tettünk arra, hogy a Stormregionnél tett ultratitkos látogatásunkról Nektek is beszámolunk, úgy illik, hogy most a Guru hasábjain vesézzük ki a tapasztalatokat.

Idézhetném a közhelyet, hogy jó dolgokat csinálni azért veszélyes, mert attól kezdve valahogy mindig többet várnak az embertől, de itt más bibi is van. Mivel a Storm korábbi játékai mind az RTS-műfajba tartoztak (még ha a környezet alapvetően különbözött is), szembe kell néznijük azzal, hogy a legújabb produktumnak szükségszerűen kell valami kirobbanóan újat tartalmaznia ahhoz, hogy elnyerje a piac kegyeit. Márpedig a látványos európai – főleg német-, olasz-, spanyolhonban kivívott – sikerek után nyilvánvaló, hogy a továbblépés még ennél is többet kíván.

AZ IDŐ PÉNZ

A játék alaptörténete a cím alapján is kisakkozható. A Rush for Berlin így az 1944 őszétől 1945 tavaszáig tartó versenyfutást öleli fel, mely a szovjet és az angol-amerikai csapatok között zajlott a német főváros birtokbavételéért. Játéktechnikailag, szó mi szó, igen ötletesen oldották meg a dolgot. A küldetések között látható stratégiai térképen annak függvényében haladhatunk a cél felé, hogy az egyes küldetéseket milyen hatékonysággal sikerült teljesítenünk. Nem terü-

Vidám tömegjelenetek is kialakulhatnak, amikor oktalanul becsattogunk egy német helyőrségbe

GRATH másvélemény

Én már harmadszor láttam a fejlesztés elindulása óta a Rush for Berlint, és bizony mindig rengeteget fejlődött (most láttam először működés közben az időt, mint tényleges nyersanyagot működni). Duncannak teljesen igaza van abban, hogy a második világháborús stratégia javarészt lerágott csont, és aki már egy éve is undorodott a stílustól, az most sem fog visszatérni. Viszont akit eddig nem kapott el a stílus – mint mondjuk engem; nálam egy RTS az, amiben építek, termelek – azt most megragadhatják a szerepjáték-elemek, a változatos pályák. Aki meg minden túltermelés ellenére kedveli ezt a stílust, az nagyon jól fog az RfB-vel járni, hisz minden jel arra mutat, hogy kategóriájának egyik legjobbja lesz. Plusz kiemelném a multit, ami – főleg a Rizikó-játékmód, ami nem körökre osztott, hanem a játékosoknak titkos célokért kell küzdenie – formabontó lesz ebben a környezetben!

leteket foglalunk el tehát, hanem az egyes pályákon szerzett pontjainknak megfelelő távolságot fogjuk megtenni Berlin felé, míg az ellenfél – mely jelen esetben a háborús szövetségesünk is – a valós történelmi eseményekhez hűen nyomul majd előre. Az angol-amerikai (röviden „nyugati") erők mellett a szovjeteket, egy alapvetően defenzív kampány keretein belül a németeket, végül négy ráadás pályának köszönhetően a franciákat vezethetjük majd harcba.

Az ellenfél azonosításában rengeteget segít a tankok felismerhető festése

A játék legnagyobb újítása kétségtelenül az egységeink fejlődési rendszerében rejlik. Tisztjeink és bizonyos járműveink ugyanis szintet léphetnek majd, a szintlépés pedig egyre erősebb képzettségekkel párosul. A Stormregionnél joggal számíthatnak az ötlet felemás fogadtatására, ha jobban megnézzük, miféle extrákról is van szó – nem biztos, hogy a teljes realizmusra utazók örülnek majd eme játékelemeknek. Az első és második szinten passzív képzettségeket kapunk, melyek aktiválásához semmit nem kell tennünk, többnyire csak a közelébe kerülni a gyógyítani, erősíteni és egyéb módon megtámogatni kívánt bajtársaknak. Így a medikusunk automatikusan ellátja a sérülteket, és a szovjet tisztek is maguktól porcióznak (csapataink morálját elősegítendő, egy vodka nevű segédanyag felhasználásával). Az igazi mókát azonban a harmadik szinten kapott képességek jelentik majd, mivel olyan kedves praktikák vannak közöttük, mint a „villámcsapás", mellyel egyszerűen kipucolhatjuk egy tank belsejéből az ellenséges legénységet (hogy aztán magunk foglalhassuk el a járgányt), vagy a tankelhárító által megszerezhető „dead eye", amely az ellenséges páncélosokat csapja szét egyetlen lövéssel.

Tartsuk számon újításként azt a megoldást is, mellyel a játékba integrálták az egységgyártást anélkül, hogy ötvenféle matériát kellene parasztokkal kitermelnünk. Az elfoglalt ellenséges épületekben katonáink nem állnak neki vasból, szénből, fából, aranypénzből járműveket maszekolni, ehelyett a játékban amúgy is hangsúlyos szerepet kapó, drága időnkkel fizetünk azért, hogy megkapjuk a kért utánpótlást.

CORE-OKOZÓ

Minden pálya elején rendelkezésre áll egy úgynevezett core army (a továbbiakban seregmag), melyből az eligazítás során opcionálisan választhatjuk ki azokat a csapatokat, melyeket az alapsereg mellett magunkkal szeretnénk vinni. Ezek az egységek – amennyiben nem semmisülnek meg az ütközetek forgatagában – átmentődnek a következő küldetésekre, tapasztalati pontostól, szintestől együtt. A dolog hátránya, hogy bevetésükkel szintén időt veszítünk, és tudjuk: a hajsza egyben a játék célja is.

LÁSSUK A MEDVÉT!

A játékról nem beszélni kell, hanem játszani vele, és szerencsére az eligazítás-mutogatás után ehhez is szerencsém volt. A játékot a szovjet küldetéssel kezdtem el, melyben értelemszerűen keletről indulunk meg a Harmadik Birodalom szívébe.

Egyszerű, könnyen kezelhető irányítás mellett nyomhatjuk a Rush for Berlint, olyan pályákon, melyek változatosságára kínosan ügyelt a csapat. Lépten-nyomon bukkanunk ötletes mellékküldetésekre, érdekes megoldásokra, alternatív útvonalakra. A pályák felépítése pedig igen kedvez az egységeink extraképzettségeiben rejlő taktikázási lehetőségeknek is. Eltérő terepviszonyok között, évszakonként változó környezetben vívhatjuk – a tesztpéldányban néha még könnyű fokozaton is hajhullatóan nehéz – csatáinkat. (Apropó nehézség: ez az egyik pont, ahol nyilvánvalóan szükséges még a korrekció.)

„A STORM JELENLEG ÖT JÁTÉKON DOLGOZIK, DE RÉSZLETEKET SAJNOS CSAK AZ RFB-RŐL ÁRULHATUNK EL."

A Rush for Berlin grafikailag több mint tetszetős, bár nem hiszem, hogy a Stormregiontől bárki is egyebet várt volna. A környezet, és a járművek kidolgozása egyaránt nagyszerű, de a víz, vagy a szenzációsan hatásos hóesés még a gyakorlott szem számára is meghökkentő élményt nyújt. A francia kampány Párizsban játszódó pályájától pedig, férfiasan bevallom, kis híján lehidaltam. A látványt emellett korrekten egészíti ki a környezeti tárgyak rombolhatósága, a jól sikerült animációk és a járművek szokásosan kiváló modellezése.

A készítők azon törekvés azonban, hogy kikerüljenek a harckocsis stratégiák skatulyájából, egyelőre nem valósult meg, bár azért a körvonalak már látszódnak. A páncélosoknak még mindig

kiemelkedően nagy szerepük van, de a játékban megjelenő egyéb egységek valóban heterogénebbé teszik az ütközeteket.

IDE LŐJETEK!

Mivel még egy szűk negyed év hátravan a megjelenésig, természetesen voltak problémák a játékkal kapcsolatban. Ezek közül néhány minden bizonnyal el fog tűnni, egyelőre például még nem volt tiszta, hogy mely egységekkel lehet gazdagítani a seregmagot. Egységeink mesterséges intelligenciájával is akadtak még gondok. A felderítőkocsi tíz percig manőverezett, mire kikerült bármilyen útjába kerülő akadályt, és ugyanezt tették a városi pályán feltűnő személyautók is, de a probléma még orvosolható.

A legnagyobb problémát nem is ezek jelentették. A Rush for Berlin egy szépen kivitelezett, a maga kategóriájában nagyszerűnek ígérkező játék, mégis ugyanazt az „öt méterről egymás arcába ágyúzó" játékmenetet kínálja, mely nem számít újdonságnak már nagyjából kettőszázharmincezer éve. Zavarba ejtően sok energiát fordítottak arra, hogy újabb és újabb –néhol egészen kiváló – ötlettel színesítsék a játékot, de hiába a sok-sok apróság, ha maga a játékstílus vált már unalmassá – legalábbis számomra. Meggyőződésem, hogy a Stormregion csapata sokkal többre lenne hivatott, minthogy egy lerágott csontot próbáljon fényesebbre csiszolni és átkötni egy színváltós masnival. Játék közben többször elgondolkodtam azon, hogy mire emlékeztet leginkább a Rush for Berlin, és olyanok jutottak eszembe, mint a Close Combat-sorozat, ami lehetne akár bók is, ha nem tudnánk, hogy az a klasszikus már nem mai gyerek.

Tesztelés után azt mondtam, bátor dolog volt ötvözni egy második világháborús RTS-t néhány szerepjáték-elemmel, de most azt állítom, sokkal bátrabb és talán célravezetőbb is lett volna ezzel a pompás kivitelezéssel együtt végre inkább kilépni ebből az elavuló játékkategóriából. Vagy legalábbis megpróbálni megreformálni azt.

Emellett nem tagadom: a Rush For Berlinnek szép jövőt jósolok; az erre a stílusra mindörökké vevő német piacot például minden bizonnyal letarolják. Nem is érdemtelenül, hisz a világháborús RTS-ek piacán a legjobbak között van.

EGYSÉGEK ÉS EGYEBEK

Bár a multiplayert nem volt lehetőségem kipróbálni, az ígéretek szerint ötféle többjátékos mód is szerepel majd a kész verzióban, köztük a vadonatúj Rush, és az ígéretesnek tűnő, változatos titkos küldetésekre épülő Risk. Afelől, hogy a multi tartogat izgalmakat, valóban nem lehet kétségünk, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a számtalan egységtípus és ezek speciális képzettségei milyen taktikai lehetőségeket kínálnak a játékosok számára.

Apropó egységek. A Stormregion ezen sem spórolt semmit. Töménytelen korhű, második világháborús harci jármű jelenik majd meg a játékban, minden oldalon saját típusokkal, köztük olyan ínyencségekkel is, melyek a valóságban soha nem került bevetésre. Így a klasszikus tigrisek, shermanok, T-34-esek mellett olyan szörnyetegeket hívhatunk segítségül, mint a népszerű PzKw VII Maus tank (amely szemből jóformán sebezhetetlen), vagy a nagy hatótávolságú V2 rakéta. Az átvezető animációk alatt még ugyan hangokat nem hallottam, de – azzal együtt, hogy a játék motorjával készültek – ezek is nagyon hatásosak lettek.

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy milyen vas kell majd a teljes vizuális élvezethez. Nos az ígéret szerint egy közepes gép már hasonlóan tetszetős képeket fog a monitorunkra pakolni, amit a korábbi tapasztalatok alapján okunk van el is hinni. A Rush for Berlin megjelenése tavasz végére várható, és az idegen nyelvű verziót a tervek szerint követi (megelőzi?) majd egy magyar kiadás. Az elvonási tünetek leküzdését támogatandó, áprilisban egy nem akármilyen demót is kidobni szándékoznak, melynek különlegessége, hogy integrálható lesz a játékba, mint önálló pálya – ilyet még nem láttunk! Mondom én, hogy ötletekben nincs hiány. Robbantást viszont legfeljebb a monitorokon láthatunk, nem a játékiparban.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Néha kifejezetten untam a játékot és ennek oka a már elcsépelt játékmenet, hiába a képzettségek, meg a trükkös pályák. A Stormregion forradalmat robbanthatna ki, ehelyett csak kisebb perpatvart csinál.

PRO:
Változatos pályák, kiváló grafika, számtalan érdekes ötlet, és a multi is sokat dobhat rajta

KONTRA:
A játékkal nincs gond. A stílussal van. Nekem legalábbis...

2006. II.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

LASSAN VÉGE A TÉLNEK – DE A JÓ ÁRAK MARADNAK!

JÖN
Star Wars Empire at War*

ÁFA: 20% ÁRCSÖKKENÉS!

JÖN
Battle for Middle Earth 2*

6 990,- F.E.A.R.
7 990,- GTA San Andreas
7 190,- Sims 2: Vár az üzlet*
6 990,- Empire Earth 2
JÖN TOCA Race Driver 3*

3 990,- CSI 1+2+Miami
4 490,- Splinter Cell Chaos Th.
4 790,- Panzers Phase 2
7 190,- C&C First Decade
4 890,- Sims Deluxe
2 890,- Sims Abrakadabra

3 890,- Medal of Honor pakk
3 890,- Battlefield 1942 pakk
3 890,- Battlefield Vietnam
3 890,- Need for Speed Und. 2.
3 890,- FIFA 2005
3 890,- Battle for Middle Earth*

Act of War 3 830
Afrika Korps vs D. HUN ...1 910
Against Rome.... 950
Age of Empires 2 ....3 830
Age of Empires 2 Gold 4 790
Age of Empires 3 ....11 510
Age of Mythology Gold ...6 710
Aiken's Artifact....950
Airport Tycoon 3+Luxury 1 910
American Conquest....1 230
American C. Fight Back ..1 230
American C. Divided N.* ....Jön
Aquanox 2 950
Arcanum 950
Armies of Exigo HUN....3 830
Army Racer HUN....1 910
Augustus HUN 1 910
Bad Boys 2 ....1 910
Bandits HUN....690
Bard's Tale....7 670
Battlefield 1942 pakk 3 830
Battelfield Vietnam 3 830
Battlefield 2....11 510
Battlef.2. Special Forces .7 190
Bet on Soldier 7 990
Beyond Divinity....3 830
Big Mutha Truckers 2 .....1 910
Black & White 2....11 510
Blitzkrieg....1 230
Blitzkrieg Anthology....4 790
Blitzkrieg: Barbarossa....2 870
Blitzkrieg: Kursk 3 830
Blitzkrieg Anthology 4 790
Blitzkrieg 2....9 590
Blood Omen 2 950
Boiling Point HUN....9 590
Breed....1 230
Brothers in Arms HUN....6 710
C&C összes First Decade7 190
C&C Generals Deluxe....3 830
Call of Duty "év játéka" ...3 830
Call of Duty 2....13 990
Children of the Nile....3 830
Chrome SpecForce....7 670
Civilization 4....9 590
Claw 950
Close Combat: First to F. 1 910
Colin McRae Rally 2005* .2 870
Combat Flight Sim. 2. ....3 830
Combat Mission B.Overl .1 910
Commandos 3....2 870
Cossacks Back To War ...1 230
Cossacks 2....7 670
Crime Life 7 670
Crusader Kings....1 910
Csatamágusok HUN 1 910
D-Day HUN....1 910
Demon Stone....3 830
Diablo 2 + Lord of Destr ..2 990
Disney játékok ....Hívj
Divine Divinity 1 230
Dragonshard 7 670
Drakula 2 HUN 950
Driver 1 910
Driver 3 ....3 830
Dungeon Siege 2....9 590
Dungeons & Dragons onl ..Jön
Earth 2160....7 670
Egypt 3 HUN 3 830
Empire Earth HUN....1 910
Empire E. Art of C. HUN .1 910
Empire Earth 2 HUN....6 990
Etherlords HUN 950
Euro Rally Champion 1 910
Europa Universalis HUN ...950
Europa Universalis 2 ....1 910
Far Cry 2 390
F.E.A.R. 6 990
FIFA 2005....3 890
FIFA 06 HUN....12 470
FIFA Manager 06....11 510
Fire Captain HUN 3 830
Flatout....1 910
Flight Simulator 98 ....1 910
Flight Simulator 2002 ....3 830
Flight Simulator 2004 ....9 590
FS 2004 Kiegészítők....Hívj
Football Manager 2006 ...9 590
Ford Racing 3....1 910
Freelancer....2 390
Fritz 8 Sakkszim. HUN 5 990
Gorky Zero HUN....1 910
Gorky Zero Aurora HUN ..1 910
Gothic 2 ....3 830
Gothic 2 Night of Raven ..3 830
Gothic 2 Gold 5 750
Grand Theft Auto 3 ....2 870
GTA Vice City 2 870
GTA San Andreas 7 990
Great Escape....950
Ground Control 2 HUN 1 910
GT Legends HUN 9 590
GTR (FIA GT R.) HUN....7 670
Guild W. Sp. Ed. /online ..9 590
Gunship 1 910
Gyűrűk Ura: Király v.tér ..3 830
Battle for Middle Earth* .3 890
Battle for Middle E. 2* ....Jön

Haegemonia HUN....1 910
Haegemonia Solon HUN..1 910
Halo 3 830
Harry Potter 1 Bölcsek k. 3 830
HP 2 Titkok kamrája....3 830
HP 3 Azkabani fogoly 3 830
HP 4 Tűz serlege 11 510
Hearts of Iron 2* 1 910
Heavyweight Thunder 1 910
Heroes of M. & M. 3....1 910
Heroes of M. & M. 4 HUN .1 910
Hitman....1 910
Hitman 2....1 910
Hitman Contracts 2 870
Homeworld 2 HUN 1 910
Hotel Giant....1 910
House of the Dead 3 ....1 910
I of the Dragon HUN....1 910
IGI 1 (Project IGI)....1 910
IGI 2....2 390
IL-2 Forgotten B. HUN 2 870
Imperium Galactica 2 HUN .950
Inkvizíció HUN 950
Industry Giant 2 HUN....950
Italian Job 950
Jeanne D'Arc HUN 3 830
Kelták királya HUN 1 910
King Kong....9 590
Knightshift HUN 1 910
Knights & Merch. 2 HUN .1 910
Larry Magna Cum Laude.3 830
LEGO akció,18 féle, /db...1 910
Bionicle,Chess,DromeRacers, Football Mania, Racers 2, ...
Légió HUN 950
Majestic Chess....3 830
Mahjongg Variety P. 2 .....1 490
Mars: Letelepedés... HUN...690
Mashed 1 910

Matrix: Path of Neo 9 590
Medal of Honor Pakk 3 830
Medieval Lords HUN 5 750
Metal Gear Solid 2....2 870
Monopoly Tycoon....1 910
Mortal Kombat 4....950
Mortyr 2 HUN 5 750
Moto GP 3 ....9 590
Myst 4 Revelation HUN....1 910
Myst 5 End of Ages....7 670
NBA 05 ....3 830
NBA 06 ....11 510
Need for Speed Porsche .3 830
NFS Hot Pursuit 2 ....3 830
NFS Underground....3 830
NFS Underground 2....3 830
NFS Most Wanted 11 510
Nexus HUN 3 830
NHL 05 ....3 830
NHL 06 ....11 510
No Man's Land 1 230
Oil Tycoon 2 HUN 5 750
Outcast 1 910
Painkiller....2 390
Painkiller Battle out of H .3 830
Panzer Elite Special Ed. 950
Panzers HUN ....Akció
Panzers 2 HUN 4 790
Paradise Cracked HUN....690
Platoon HUN....1 910
Pokoli szomszédok 1+2...5 750
Port Royale 2 HUN 3 830
Postal 2 HUN 1 910
Prince of P. Warrior W.....2 390
Prince of Persia 3....10 550
Pro Evo. Soccer 5 ....9 590
Rainbow Six Lockdown* ....Jön
Raven Shield 1 910
Regiment*....Jön

Restaurant Empire HUN ..1 910
Rise of Nations....4 790
Rise of Nations Gold 6 710
Robin Hood Def. HUN....1 910
Rollerc. T. 3 + Soaked....6 710
Rollerc. T. 3 Wild....4 790
Rome Total W+Barbarian...Jön
Rome TW: Barbarian Inv .7 190
Roncsderby HUN 1 910
Runaway HUN 1 910
Sabotain HUN....1 910
Sacred Gold....5 750
Serious Sam 2 ....9 590
Settlers 5 HUN....9 590
Shade: Wrath of Angels ..1 910
Sherlock Holmes ezüst. ..3 830
Silent Hill 3 ....2 870
Silent Hunter 3 ....9 590
Silent Storm Gold 3 830
Simpsons Hit & Run 2 870
Sim City 4 Deluxe....3 830
Sims + Livin' It Up....4 890
Sims kiegészítők, /db 2 890
House, Hot Date, On Holiday, Unleash., Superstar, Abrakad.
Sims 2 HUN. 12 470
Sims 2: Egyetem HUN 7 190
Sims 2: Éjszakák HUN....7 190
Sims 2: Vár az üzlet HU* ..7 190
Sinbad....2 870
Singles HUN 4 790
Singles 2 HUN 7 670
Skoda Racer....1 910
Ski Racing 2006 ....5 750
Soldiers: Heroes of WW.. 2 390
Space Colony 690
Space Hack HUN....1 910
Spellforce + Breath of W .5 750
Splinter Cell Chaos Th. ...4 490

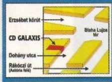
Star Wars Battlefront 2 ....Új
Empire at War ....Jön
Jedi Academy....3 830
Knights of the Old Rep..3 830
Lego Star Wars 7 670
Régebbi SW játékok /db 3 830
Starcraft és Brood War....1 910
Starship Troopers 1 910
Starsky and Hutch 1 910
Streets R. 2: Fast Driver .1 910
Stronghold 2....7 670
Sudoku Challenge 1 910
S.W.I.N.E. HUN 950
Thief 3 ....2 870
TOCA Race Driver 2....2 390
TOCA Race Driver 3* ....Jön
Tomb Raider Chronicles .1 910
Tomb R. Angel of Darkn..1 910
Torino 2006....6 990
Total Overdose....9 590
Trackmania HUN 3 830
Trackmania Sunrise HUN7 670
Train Simulator 3 830
Transport Giant HUN 3 830
UFO Aftershock 7 670
Vampire Bloodlines 3 830
Válaszcsapás HUN....1 910
Vészhelyzet 2 HUN....1 910
Victoria....1 910
Vietcong 2....9 590
War of the Ring 2 870
Warcraft 3 ....2 870
Warcraft 3 FrozenThrone 2 870
Wildlife Park 1 910
World of Warcraft /onl. ..11 510
WOW 60 nap Gamecard ..6 990
Xpand Rally HUN 2 870
Zoo Empire HUN 3 830
Zoo Tycoon 3 830

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Látogatás az NCSoftnál · írta · Ltb

GUILD WARS FACTIONS

fejl. > arenanet kiadó > ncsoft web > www.guildwars.com

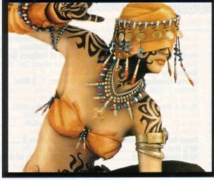
Belekóstolni valamibe, amikor az még nincs kész, mindig izgalmas dolog: mintha belenyalnánk a csokimázba, mielőtt a tortára kerülhetne. Valahogy ez az érzés kerített hatalmába, amikor a cég meghívására Németországban lehetőségem adódott meglesni a Guild Wars még készülő kiegészítőjét, a Factionst. A kalauz szerepét a szép új világban Jeff Strain vállalta magára, akinél illetékesebbet keresve sem találhattam volna, hiszen a fejlesztő ArenaNet társalapítója az úr. Természetesen jóval régebbre nyúlik vissza karrierje: előzőleg a Blizzard csapatát erősítette, nem kisebb játékokon dolgozva, mint a Diablo 2 vagy a World of Warcraft.

ÚJ KONTINENS

A bemutató során volt lehetőség először megcsodálni az új világ, Cantha minden szépségét, ami tragikus múltja ellenére újra virágzásnak indul. Az erős ázsiai jegyeket magán viselő birodalom uralkodóját néhány évszázada meggyilkolta legmegbízhatóbbnak tartott testőre, Shiro Tagachi, aki természetesen halállal lakolt tettéért.

RITUALIST

A ritualista egyfajta „sötét papként" funkcionál. A monkhoz hasonlóan elsősorban támogató szerep betöltésére alkalmas, de megtalálhatóak a támadó mágiák is a palettáján. Szellemeket idézhet, ezek a direkt sebzéstől kezdve a különböző támogató funkcióig sok feladatot elláthatnak. Külön erőssége, hogy némi gyógyító és újraélesztő mágiával is rendelkezik, így rendkívül értékes tagja lehet bármely csapatnak.



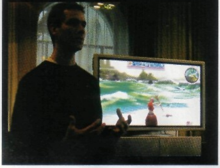
Úgy néz ki, a ritualistának nem túl fontos érzékszerve a szeme

Sajnos nem távozott békésen az élők sorából, kivégzése pillanatában egy iszonyatos halálsikollyal kővé változtatta az erdőket és jádévé a tengereket. Utóbbi helyszín megvalósítására Jeff rendkívül büszke volt, nem is ok nélkül. Elmondása szerint a DirectX 9 teljes effektpalettáját bevetették, hogy valóban hatásosan nézzen ki a jáde tenger. Az eredmény lenyűgöző, komoly koncentrációt igényelt a táj csodálása mellett az ellenfelekkel is foglalkozni. A drágakővé szilárdult vizekben felfedezhetőek a szerencsétlenül járt vízi lények – sőt néha hajók is –, amint dermedt álmukat alusszák a zöld hullámok között. Szintén letaglózóan látványosak a gigantikus városok a hatalmas, erősen távol-keleti küllemű épületrengetegekkel.

A világ arculatát átformáló katasztrófát követő nehéz években a birodalom két egymással háborúzó frakcióra szakadt, csak rajtunk múlik hogy a Kurzick vagy a Luxan félhez csatlakozunk. A döntés után belevethetjük magunkat a területekért folytatott harcba, ami az egyik legnagyobb újdonsága a Factions epizódnak. Ahhoz, hogy itt eredményt érjünk el, bizony már nem

MÜNCHENI bemutató

Az NCsoft nem csak Amerikára koncentrál, hiszen bevételeik egyre nagyobb része származik Európából. Emiatt hívták meg az újságírókat Münchenbe, ahol nem csak kényeztettek minket, de kipróbálhattuk a közel végleges verzióját a GW első kiegészítőjének. E mellett elbeszélgethettünk Jeff Strainnel, aki szívesen beszélt órákon át a játékról, megmutatva a legutolsó titkos helyszínt is.



biztos, hogy elég a guildünk, szövetségre kell lépni más klánokkal. A nagy létszámú PvP csatákkal vívott háború során a frontvonal dinamikusan változik, de nem valós időben: minden éjfélkor fogja összesíteni a rendszer az aznapi eredményeket és újrarajzolja a frontvonalat. A városok elfoglalásából több előnyünk is származhat. Az általunk meghódított város céhünk képére formálódik, az utcákra a guild emblémájával díszített lobogók kerülnek ki. Emellett bejárást kaphatunk a település olyan pontjaira, ahova a kívülállók nem. Ennél sokkal fontosabb előny viszont, hogy megkapjuk a város Elit misszióját, ami egy rendkívül kemény PvE küldetés – ennek megfelelő jutalmazással.

ONLINE OSTROMOK

További újdonságot jelentenek a valós idejű stratégiai játékokra emlékeztető küldetések, ahol a térkép stratégiailag fontos pontjait kell uralmunk alatt tartanunk, valamint utánpótlási vonalakat építhetünk ki. Kapunk ún. „kihívás" (challenge) küldetéseket is, itt a feladatunk például bizonyos dolgok védelme a támadók hullámai ellen, a lehető legtöbb ideig. Volt lehetőség megszemlélni egy rendkívül érdekes missziót, ahol ostromteknősöket kísérhettünk és védelmezhettünk. Ezek a jószágok bizony igen nagyra nőttek és neheztüzérséget erősítettek a hátukra, az ágyúk számára pedig mi jelölhettük ki a célt egy füstölő dobozka segítségével.

Természetesen nem kell búcsút intenünk a már megismert küldetéstípusoknak, és a rendkívül szimpatikus kísérőknek, bár utóbbiak használhatóbbá tétele tervbe van véve. Jeff nem győzte hangsúlyozni, hogy biztosítani akarják azok számára is a játék maximális élvezhetőségét, akik egyedül szeretnék felfedezni a világot. A másik igen fontos tudnivaló, hogy a Factions nem tekinthető kiegészítő lemeznek, sokkal inkább egy új, önmagában is működő epizódnak. Több csapat dolgozik szimultán, ennek köszönhetően a Factionst követő rész munkálatai már igen előrehaladottak (minden tavasszal és ősszel szeretnének kiadni egy-egy ilyen fejezetet). Kérdésünkre, hogy nem fogja-e hátrányosan befolyásolni a játékegyensúlyt a rengeteg új tartalom – hiszen a 300 új skill azért nem kevés – Jeff elmondta, hogy ezeknek fele az új kasztokhoz fog tartozni, a maradék pedig egyenlően lesz elosztva az első epizód kasztjai között. A cél az, hogy a régi játékosoknak is jusson bőven felfedezni való újdonság.

TOVÁBBRA IS INGYEN

Az Factions kapcsolódása az utóbb Prophecies-re átkeresztelt, eredeti Guild Wars kampányhoz

ügyesen van megoldva, a történetet végigjárt karakterek egy Lion's Arch-ból induló hajóval szabadon közlekedhetnek a két kontinens között. Az új rész önállóan is működő jellegéből adódóan természetesen indíthatunk új karaktert is a Factionsben, így az új ritualista és orgyilkos foglalkozások mellett az eredeti hat is rendelkezésünkre áll, a keleti környezethez illő, új kinézettel. A kizárólag az első részt birtokló játékosok kereskedhetnek az új epizódban kalandozó társaikkal, így hozzájuthatnak az ott megjelenő tárgyakhoz. Ami viszont kellemetlenül érintheti a kizárólag az eredeti Guild Wars-t birtoklókat, hogy nem igazán számíthatnak a Sorrow's Furnace-hez hasonló, ingyenes tartalombővítésekre a későbbiekben.

Tekintettel az újdonságok mennyiségére, egyáltalán nem lehet azt állítani, hogy az ArenaNet rablópolitikát folytat, hiszen természetesen továbbra is havidíj nélkül kalandozhatunk az új birodalomban. A Factions-szel a Guild Wars világa a legjobb irányba mozdult tovább, minden rajongónak és jövendőbeli játékosnak érdemes odafigyelni a nyílt teszthétvégékre, hogy maguk is meggyőződhessenek a nagyszerű újdonságokról. ■

ASSASSIN

Az orgyilkos meglehetősen vékonyka alkat, de igen jelentős erővel bír. Az Assassin az első dual wieldre (mindkét kezében egy-egy fegyver forgatására) képes karaktertípus a Guild Wars világában. Ezek a fegyverek tőr jellegűek, a hozzájuk kapcsolódó skilleket pedig kombókba fűzhetjük, a nagyobb hatás érdekében. Villámsebes mozgás jellemzi, amit a teleportálási képessége csak tetéz.

A grafikára továbbra sem lehet panasz, a Guild Wars talán a legszebb MMORPG

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%
VÁRHATÓ SIKER	KÖTELEZŐ

A Guild Wars eddig is az egyik legizgalmasabb, legújszerűbb online RPG volt - és most ezekhez a jelzőkhöz a Factions révén csatlakozik a "legdinamikusabban fejlődő" is.

Ltb

PRO: Rengeteget fejlődött és bővült a GW a Factions-szel

KONTRA: Talán túl sűrű a fél évente érkező kiegészítők ritmusa

2006. I.

írta · Hancu

A Max Payne nyomdokain

JOHN WOO'S Stranglehold

fejlesztő > midway studios chicago kiadó > midway web > www.midway.com

A John Woo és Chow Yun-Fat nevével (és aktív közreműködésével!) fémjelzett szuperprodukcióhoz a Midway a Psi-Opsszal már bizonyított, tapasztalt csapatot költöztette Austinból a chicagoi főhadiszállásra (a főként multiplayerre kihegyezett Psi-Ops 2-t ezért házon belül átpasszolták egy másik csapatnak).

Balett-előadás módjára megkoreografált parádés akciójelenetek, lassított felvételben mutatott, mindkét kézben hatalmas kaliberű lőfegyverekkel lövöldöző szereplők, a legváratlanabb helyeken felbukkanó, szimbólum-értékű fehér galambok, és a híres-hírhedt patthelyzet: az egymásra közvetlen közelről fegyvert tartó főhős és főgonosz karaktere. Ha ezekből valaki nem ismer rá a hongkongi sztárrendező, John Woo kézjegyére, az vélhetőleg az utóbbi 10-15 évben nemigen járt mozi környékén... A találó „Hongkong Blood Opera" akciófilm-műfajt megteremtő mester nemcsak Hollywoodra volt nagy hatással (többek között Tarantino és a Wachowski-fivérek tartoznak a rajongói közé), de a játékokra is: a Max Payne vagy a F.E.A.R. készítői le sem tagadhatnák Woo hatását a játékukra (tulajdonképpen meg sem próbálják letagadni, sőt büszkén vállalják). Nos, Woo papa nemrégiben úgy döntött, hogy egyik leghíresebb filmjét, a Hard Boiledet (itthon is az eredeti címén mutatták be) játék formájában folytatja, s ehhez megnyerte a főszereplő harcművész-sztár Chow Yun-Fatet is. A Stranglehold a Max Payne által kitaposott ösvényen jár: időlassítással operáló, extrém látványos és hangulatos, külső nézetes akciójáték készül a Mester kezei között.

info: A Midway minden új játékát az Unreal 3.0 motorral készítik, így ezzel jelenik majd meg a következő Mortal Kombat, Psi-Ops és Gauntlet is.

Eszeveszett reflexeinkkel még a rakéták elől is elszökkenhetünk

MÉG EGY KÖR TEQUILA

Adott tehát a Hard Boiled főszereplője, a tréfás nevű zsaru, Tequila felügyelő, aki a játék elején igen kínos helyzetbe kerül. Történik ugyanis, hogy a hongkongi alvilágot uraló kínai bűnbandák háborújában az egyik triád-vezér azzal próbál revolverez-

Woo
kézjegyek 01.

1. Fehér galambok

„Imádom a galambokat! Hívő keresztény vagyok, számomra a fehér galamb a tisztaság, a szeretet, a béke jelképe; spirituális hírvivő Isten és az ember között. A filmjeimben a galamb az emberi lélek metaforája…"

2. "Mexican standoff"

Klasszikus Woo-felállás: az egymást fegyverrel sakkban tartó főhős és főellenség. Ha leereszted a fegyvert, meghalsz; ha lősz, mindketten meghaltok. Remek alkalom a film kulcs-párbeszédeinek előadására.

3. Beretta 92F/FS

„Szeretem ezt a fegyvert. Karaktere van; erős, és mégis elegáns. Tulajdonképpen a világ összes többi pisztolya nagyon hülyén néz ki…"

4. Chow Yun-Fat

A '86-os Better Tomorrow óta Woo kedvenc színésze; együtt dolgoztak például a Hard Boiledben és a The Killerben is. A Stranglehold után Fat (de rossz lehet ilyen névvel élni…) a Karib-tenger kalózai 3 főgonoszának szerepére készül.

5. Fehér ruhás gonosz

Alapszabály: a főgonosznak mindig fehér ruhát kell viselnie. Egyrészt azért, hogy elszakadjunk a gonosz = sötét = fekete sablontól, másrészt azért, mert fehér alapon mutat jól igazán a vér…

Az ivo berendezője most csöndesen sírdogálhat, műve nemsoká felismerhetetlenné válik

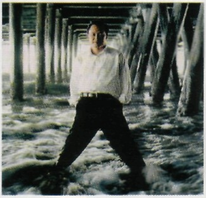
ni a másik ellen, hogy elraboltatja annak unokáját – aki éppen az ilyen helyzetek elkerülése végett Chicagóban él inkognitóban, mint Tequila ex-felesége. Hősünk tehát kétszeresen érintett az ügyben: egyszerre hivatalosan és személyes indíttatástól vezérelve ered a kínai gengszterek nyomába, hogy Chicago és Hongkong utcáin nagyjából négymilliárd tár lőszert elpuffogtatva rendet tegyen, és hazavigye az asszonyt. Tequilát, ahogy a filmben, úgy a játékban is Chow Yun-Fat alakítja: ő adja a hős hangját, róla mintázták motion capture-rel a mozgáskultúráját, és természetesen a poligonfigura ábrázata is megtévesztésig hasonlít a sztáréra. Minderről az Unreal 3.0 motor (no meg egy seregnyi grafikus rabszolgamunkája) gondoskodik; ahogy az előzetes képeken is látszik, meghökkentően magas színvonalon (érdemes megfigyelni például, milyen gazdagon vannak berendezve az amúgy porig rombolható helyszínek!). Woo sztoriíróként, művészeti vezetőként, és design-tanácsadóként dolgozik a játékon, ami szerinte nagyjából ugyanaz, mint a filmekben a rendező szerepe; vagyis ő mondja meg, mikor mi történjen, és mi hogy nézzen ki.

…ESSEN SZÉT A HÁZ!

A Woo-filmek az erőszakot, a pusztítást valóságos szimfóniaként tárják a néző elé – pontosan ugyanezt a hatást próbálja elérni a Stranglehold is, interaktív formában. A kellő mértékű pusztítás illusztrálásához az Unreal 3.0 engine házibarkács-tuningolásával totálisan szétrombolható pályákat varázsoltak a Midway programozói. Ahogy a képeken is látszik, itt a lövések nem egyszerűen lyukakat vájnak a falba (a kötelező hatásvadász porfelhők és szikraeső kíséretében természetesen), hanem szó szerint téglánként bonthatók le, ha bírjuk türelemmel és kaliberrel. Ez a játékmenetet illetően azzal jár, hogy soha egyetlen másodperc nyugtunk sem lesz, hiszen

A mester beszél

„A Hard Boiledben minden előre rögzített: Tequila személyisége, a forgatókönyv, az akció… A Strangleholdban viszont a játékos a rendező, megalkothatja a saját jeleneteit, hozzáadhat a főhős karakteréhez – és minden egyes alkalommal, amikor csak előveszi, más és más lehet a cselekmény."
John Woo



a fedezék fogalma csak rövidebb-hosszabb időszakok erejéig létezik; egészen pontosan addig, míg szét nem lövik. A rombolásért és a fizikáért felelő Massive D (D, mint destruction, vagyis pusztítás) rendszer az összes tereptárgyra hat:

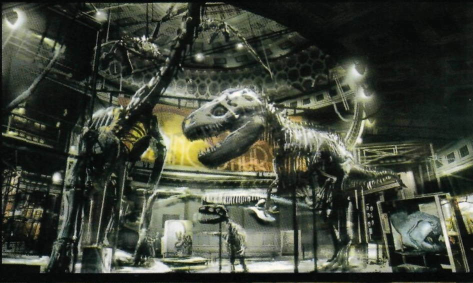
stranglehold

Még ellövök 95218 lőszert, és elmondhatom: "Bár állott, most kőhalom"

az ígéretek szerint gyakorlatilag mindent az utolsó szögig apró darabokra lőhetünk-robbanthatunk. A pályatervezők ügyesen aládolgoznak a rendszernek: képzeljük csak el, mit tombolhatunk majd a zsúfolt hongkongi piacon, vagy a kikötőben, ahol csónakról csónakra ugrálva üldözzük a rosszfiúkat (vagy éppen ők bennünket)...

TÉVÉTORNA

A John Woo-filmekben még a közelharcban is a fegyverek dominálnak (innen a stílus egyik elnevezése, a „gun-fu"); így lesz ez a játékban is. Általában mindkét kezünkben fegyvert szorongatva, és folyamatosan tüzelve közlekedünk, a távol-keleti filmekben szinte kötelező akrobatikus mutatványokat pedig nem a verekedések, hanem maga a mozgás, az elképesztő ugrások és harci manőverek jelentik. A környezet ilyen szempontból is interaktív, bármin megkapaszkodhatunk, felmászhatunk, továbblendülhetünk – természetesen szigorúan egy kézzel, mert a másikkal addig is veszettül lőni kell... Az előzetes képeken például vidám western-hangulatú csilláron lengedezéseket mutat be Tequila felügyelő, de alig hinném, hogy a mátrixos falon futást, vagy a hongkongi filmek akrobatikus ugrós-vetődős-bukfencezős kliséit kihagynák egy John Woo-játékból...



A tequila ára körüli egyet nem értésből kialakult csetepaté meglehetősen eldurvult a végére

Ez a kép egy valóságos unikum, hősünk szinte példátlan módon nem a levegőben úszva végzi ki ellenfelét...

info

John Woo a Stranglehold mellett hat filmen dolgozik, többek között ő fogja rendezni a He-man filmet, amelyben hősünk leszámol Skeletorral.

Woo kézjegyek 02.

6. Napszemüveg

A Woo-hősök minden határon túláradó macho mivoltát az éjjel-nappal viselt sötét napszemüvegek hangsúlyozzák ki igazán. (Mit gondoltok, miért nem látni egy filmjében sem zuhanyozó hőst? Hát ki az a hülye aki napszemüvegben zuhanyozik...?) A Wachowski-tesók egyébként bevallottan Woo filmjeiből lopták a Mátrix napszemüveg-mániáját.

7. Kétkezes lövöldözés

Egy pisztoly nem pisztoly: az igazi Woo-hős kezébe kettő dukál, hogy tartani tudja az akciójelenetek koreográfiája által előírt 4000 lövés per másodperces átlagot.

A lassított felvételben bemutatott akcióorgia szintén Woo-jellegzetesség, így természetesen a bullet time effekt sem maradhat ki a Strangleholdból. Ezt egyrészt Max Payne-szerűen magunk aktiválhatjuk, hogy pontosabban tudjunk célozni, vagy az ellenfelek lelassulását kihasználva úrrá legyünk a túlerőn; másrészt a program időnként – ha kellőképpen látványos dolgot művelünk – magától is lassításba vált. Ez jellemzően akkor következik be, ha a környezet interaktivitását használjuk ki, vagy valami rettenetesen durva pusztítást vittünk véghez az adott helyszínen. Magyarán a program úgy jutalmazza a látványos manővereket előadó játékost, hogy lehetőséget teremt neki még látványosabb kunsztokra... A különlegesen stílusos mozdulatokért extra jutalompontokat is kapunk, amikből a pályák között speciális (igen hasznos, és egyben roppant színpadias) mozdulatokat vásárolhatunk a derék Tequilának.

SALLANGOK

Bár a játék a minél stílusosabb és látványosabb lőpárbajokról, és az ezzel járó fékevesztett pusztításról szól, azért biztos ami biztos alapon a fejlesztők minden trendi akciójáték-kelléket is belepakolnak. Ennek megfelelően lesznek vezethető járművek, és (valószínűleg kétszemélyes kooperatív) multiplayer mód is – bár az, hogy ezekről meglehetősen szűkszavúan nyilatkoznak a Midwaynél, azt sugallja, hogy tényleg csak muszáj-alapon kerülnek a játékba, és egyelőre még ők sem teljesen biztosak benne, hogy hogyan is fognak működni. Woo mindenesetre látványosan élvezi a játékfejlesztést (hogy mennyire nem csak marketing-duma a játékok iránti rajongása, azt bizonyítja, hogy két játékátirat filmrendezői székét is lefoglalta már magának: a Metroidét és a Spy Hunterét), és boldog-boldogtalannak elmondja, hogy olyan ez, mint a filmkészítés, csak izgalmasabb, mert a Stranglehold mozijában maga a játékos a rendező.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	45%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Mivel a Max Payne 3 csak igen sokára jelenik meg, a Strangleholdra valószínűleg az öreg Max rajongóinak százai fognak lecsapni. Kiugróan jó látványvilág, kellemesnek ígérkező sztori és rengeteg pusztítás: ennél nem kell több!

HANCU

PRO:
Az Unreal 3-motor érezteti hatását, a pusztításra kitalált fizika remeknek ígérkezik

KONTRA:
Milyen hosszú lesz? Milyen lesz a multiplayer?

2006. IV.

ismertető

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

fejlesztő > EA Los Angeles
kiadó > electronic arts
web > www.ea.com/official/lordofthe-rings/bfme2

írta · Nightbagoly

No. 2 PC GURU

demo a DVD-n!

Az EA stratégiai játékait az egykori Westwood stúdió romjaira építkező csapat készíti. Bár az aranycsapatból az elmúlt években sokan távoztak (például a szintén ebben a számunkban tesztelt Star Wars Empire az War fejlesztői), a társaság azért így is félelmetes tapasztalatot, rutint és kreativitást képes felmutatni. A Middle-Earth 2-ben tehát valahol a Command and Conquer szellemisége él tovább (és a pletykák szerint a csapat már javában dolgozik a Red Alert 3-on is).

Itt az ideje befektetni a középföldei építőiparba, jelentős konjunktúra elé nézünk...

info
Ha tetszik a játék, érdemes rápillanatni a legnagyobb rajongói oldalára: bfme2.heavengames.com. Nemrég indult be az első nagyobb versenysorozat!

Hogy mi is a Gyűrűk ura? Göncz Árpád szerint tündérmese, a rajongók szerint maga a szentírás, sok mozilátogató szerint pedig az újkori Hollywood legnagyobb alkotása, amit az Akadémia több mint egy tucat Oscar-díjjal jutalmazott. A sikerfilm – és véletlenül sem a regény – kötelező érvényességgel ráncigálta magával a játékadaptációt, amelynek jogait az EA vásárolta meg, és még most (pár esztendővel a filmet követő hisztéria lecsengése után) is birtokolja. Kedvenc kiadónk pedig nem volt rest, és rengeteg – leginkább középszerű – Gyűrűk ura témájú játékkal lepjen meg minket, plusz egy érdekes kivétellel, amely stratégiai játék mivolta ellenére képes volt a keményvonalas rajongókat is a számítógép elé vonzani. A Battle for Middle-Earth sikeresen ültette át a film csatáinak hangulatát, és ez elég volt ahhoz, hogy rengeteget eladjanak belőle – ez pedig menetrendszerűen folytatást vonz magával. A harc Középföldéért folytatódik, és mindjárt kiderül, mennyit tanultak másfél év alatt a fejlesztő fiúk-lányok, mennyire sikerült megújítani az első rész kissé egysíkú, és szűk határok közé szorított játékmenetét.

A KÜLCSÍN...

Már-már magától értetődik, hogy egy játéknál – legyen az stratégia, akció vagy kaland – elsőként a grafikát vesszük szemügyre. Ebből a szempontból a Battle for Middle-Earth II nem vall kudarcot. A képi világ elképesztően gyönyörű, és ezt még az sem árnyékolja, hogy cserébe hihetetlenül erős vas kell alá. Megéri, mert a látvány döbbenetes, stratégiai programban be merem vállalni, hogy ilyet (Age of Empires III ide vagy oda) még nem láttunk. Nem is tudom, mi az, ami a legerősebb; a filmből vett – ezáltal atombiztos – design; az egységek kialakítása; a szemkápráztató effektek; vagy a pár éve még FPS-ben is ritkaságszámba menő fizika teszi, de néha egyszerűen nem tértem magamhoz. A rohírok lovasrohama nyomán az ellenfelek szétrepülnek, a sárkány leheletének irgalmatlan hőjétől a levegő valósággal vibrál, az épületek összeomlása pedig Szauron bukását idézi, a Király visszatérből. A fajonként eltérő grafikájú – a film által ihletett – házak és tornyok valósággal élnek, harcra váró csapataink pedig üres időben saját magukat spannolják, vagy mindannyian egyszerre kiáltanak fel, ha hős érkezik a környékükre. A játék legerősebb pontja talán, hogy a szemet gyönyörködtető grafika eltörpül amellett az illúzió mellett, hogy a világ, amelyben játszunk, él, és minden résztvevője valamilyen szerepet tölt be benne. A rengeteg egység – egy csatában akár több ezer fős sereg – a hab a tortán: a tömegek vonulása még a legelvetemültebb rajongók szemébe is könnyet csalhat, bár itt néha már észrevehető, hogy kissé darabos a mozgás, de nem veszélyes értékben... pláne, ha elkezdenek harcolni! A látványnál pedig csak a hangok és a zenék jobbak, szinte mindegyiket a filmből vették, ezáltal biztosra mentek. Egy gondom akadt a muzsikával, mégpedig az, hogy a menüben élesen, már-már fülsértően vált, de ez apróság, hamar meg fogjuk szokni. Ahogy a grafikában, a zörejekben kevés a saját, kreatív ötlet, a textúrák, az effektusok, de

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

A gyûjtõi változat

Ahogy a Gyűrűk ura fikmek DVD-kiadásainál már megszokhattuk, a játékból is kiemelkedően igényes extra változat készül a legvérmesebb rajongók számára (csupán 10 dollár árkülömbséggel a normál verzióhoz képest - a hazai árról egyelőre nincs hírünk). A gyűjtői verzió exkluzív multiplayer pályákkal és egy csak a Collectors Editionben elérhető harci egységgel (egy tűzokádó sárkánnyal); DVD-s kiszereléssel (ami némileg felhasználóbarátabb, mint a hat CD...), poszterrel, egy Így készült-videokkal tömött extra DVD-vel, zenei CD-vel próbálja elcsábítani a *játékosokat. Az igazi Tolkien*-rajongók számára kötelező vétel - és mi más illene jobban a játékhoz, mint a Zboard billentyűzet-specialista cég direkt a Middle-Earth 2-höz készített játékos billentyűzete...?

még az egységeink válaszhangjai is elhangzottak már a filmben. Ami pedig nem, az meg*lehetősen középszerűre sikeredett, néha játék* közben például felcsendül a megszokottaktól eltérő dallam, de azokat csak azért veszi észre az ember, mert színvonaluk közel sincs a filmhez komponált alkotásokhoz - még ha a játékokban megszokott mércét meg is ütik.

...ÉS A BELBECS

A játék maga real-time stratégia, amely - bár már kevésbé, mint az első rész - még mindig taktikai elemekkel operál. A lényegi változás az alapokban rejlik, lévén a cégvezetés rádöbbent, hogy dolgozik náluk egy rakás, a régi Command and Conquereken dolgozó fenegyerek, és munkára fogták őket a program kapcsán. Végre nem csak adott helyre építkezhetünk, hanem megnyílik előttünk Középfölde: oda, és azt húzunk fel, ahová, és amit csak akarunk. Persze az „emelj egy kiválasztott épületet a slotra" rendszer nem tűnt el, pusztán átalakult: ezentúl kizárólag a válasz*tott fajunk főépületét bővíthetjük fix lehetősé*gekkel (leginkább védelmi funkciókat ellátó őrtornyokkal, és katapultokkal) minden más nyitottá vált. Apropó, főépület! Lehetőségünk van fajfüggő extrákkal bővíteni kastélyunkat, amelyek megvásárlása bónuszhoz juttatja a körülötte levő egységeket - ráadásul pokoli jól néznek ki. Bár felépítésük nehézkes és sokba kerül, megtérül a befektetés, mert a legvégső upgrade igazi szuperfegyver, tündék esetén például egy hatalmas sas, míg Szarumán kompániája villámot szórhat az ellenfélre. A nyersanyagot ezúttal is farmok adják, ám az egésznek egyéni ízt ad az, hogy ezek elhelyezésére is gondot kell fektetni: minél simább a terep, annál több nyersanyag áll a házhoz. A termőföld ráadásul egy-egy épület felépítésével csökken, ezért alaposan szét kell szórnunk őket, és a szó szoros értelmében uralnunk kell a környéket. A térképeken bóklász*va találhatunk elfoglalható épületeket is, ame*lyek vagy plusz nyersanyaghoz juttatnak, vagy speciális, csak bizonyos fajoknál meglevő egységek kiképzését teszik elérhetővé. Megmaradtak a varázslatok is: minden csata után hatalompontot kapunk, melyeket egy fastruktúrában elhelyezett (ha az egyiket megveszed, akkor válik csak elérhetővé a másik) képességekre költhetünk, és harc közben, vagy két összecsapás között fix, előre beállított időnként használhatunk. Rengeteg van belőlük, bár elmondható, hogy két oldal résztvevőinek saccra ugyan azok vannak, csak más a nevük, illetve más elosztásban érhetőek el. Ezek felso-

A középföldei téli olimpia nehézsúlyú jégpankrációdöntőjében ádáz küzdelem dúl az érmekért

info

Bár a játék még nagyon friss, máris készülnek hozzá az első modok! A mevault. *ign.com oldalt tessék* látogatni értük...

"Ki nazgul-háton száll fölébe, annak térkép e táj..."

Aki még egyszer törpnek néven mer szólítani, annak beverem az orrát ezzel az ormótlan pöröllyel!

rolásától most eltekintenék; a lényeg, hogy a kevés pontért elérhető extrák is eldönthetik egy-egy csata kimenetelét (például a gyógyítás, amely egy kis területen az összes egységünket maximum életerőpontra viszi), míg a hatalmas ütközetek, és kemény – valós időben eltelő – órák eredményeként elérhető végső képességek komplett háborúkat dönthetnek el. A gonoszok a goblinokkal, Vasudvard seregeivel, és Mordorral képviseltetik magukat, míg a jók az emberekkel, tündékkel, és törpékkel vannak jelen a harcmezőn. Mindegyiküknek vannak hőseik – akik a főépületből idézhetőek, és szintet lépnek harc közben –, és bár ez nem meglepő, az alap egységeink is fejlődnek, csak nekik nem járnak különböző, bizonyos szinten elérhető képességek.

KÖZÉPFÖLDE, AHOGY MÉG SOSEM LÁTTAD

Rengeteg játékmódot van lehetőségünk kipróbálni, ezek mind szóló játék, mind multiplayer során kellő kihívást nyújthatnak. Ha úgy döntünk, egyedül vágunk neki Középföldének, két kampány – jó és gonosz – skirmish, valamint a War of the Ring nevet viselő körökre osztott móka áll a rendelkezésünkre.

Tapasztalt stratégák már megtanulták, hogy egy jó kampány tökéletesíthet egy amúgy is nagyszerű játékot – elég csak a Blizzard remek stratégiáira, vagy a C&C-re gondolni – egy rossz, vagy igénytelenül megmunkált pedig nagy reményű műveket tehet tönkre. A Middle-Earth II legvegyesebb érzelmeket keltő, számomra legnehezebben értékelhető része pedig pont a kampányban rejlik. Új történetet erőltettek az egészre (ezeket hangulatos, pasztell szerű festményekkel, és a játék motorjával rögzített mozgóképekkel mesélik el) és sikerült vele annyira, de annyira eltávolodni Középföldétől, hogy az valami hihetetlen. Gonoszként a bemelegítő küldetésekben lehetőségünk adódik például – mit lehetőségünk adódik, egyenesen kötelezve vagyunk rá! – hogy leromboljuk Galadriel otthonát, feldúljuk és felégessük a Megyét, Völgyzugolyt és Szürkerévet. Néha olyan szinten kavargott a lelkem játék közben, hogy a missziók között fél-egy órás szüneteket is kellett tartanom, pedig nem tartom magam megingathatatlan Gyűrűk ura-rajongónak, de ami ebben a játékban zajlik, az már-már hullagyalázás Tolkiennel szemben. Amit az EA alkotott,

Másvélemény
Grath

Az első Middle-Earth-szel nem tudtam megbarátkozni - nem csak fapados, a '90-es évek elejét idéző megoldásai, hanem a Tolkien-féle világtól merőben eltérő játékelemek miatt. A második viszont lenyűgözött, legalábbis a két kampány erejéig; igaz, a szétgyakott Megyétől, felgyújtott ent-fészkektől és a lerombolt törpe királyságtól felállt a szőr a hátamon, de a játékmenet és a grafika annyira meggyőző volt, hogy ettől el tudtam tekinteni. Balrogot ugyan dacból nem idéztem, és az újratermelődő nazguloktól is idegenkedtem, de a goblin hódításra épülő gonosz kampányt így is nagyon élveztem. A rush taktikára építő multi nem az én szájízem szerint készült, a War of the Ring játékmód pedig a szemétbe való, de a játékot ezzel együtt is csak ajánlani tudom.

90%

„AZ ELSŐ RÉSZHEZ KÉPEST A JÁTÉK JOBB, A TOLKIEN-HŰSÉG MÉG LAZÁBBAN ÉRTELMEZETT LETT."

Ilyen volt, ilyen lett!

Az első Battle for Middle-Earth epizód kissé ostoba "csak oda építhetsz, ahová mi mondjuk" megoldása után a fejlesztők büszkén hirdették meg a Build Everywhere! rendszert. Bár a szabad építkezés nem igazán forradalmi ötlet (elvégre már a Dune 2-ben is oda épített a játékos, ahová csak akart), az épületeink fejlesztgetése - ahogy a képek is mutatják - igen jól sikerült a játékban. Az épületek erejének, hatékonyságának növelése mellett határozottan érzékelhető az optikai tuning is...

The Battle for Middle-Earth II

nemcsak, hogy hűtlen a világhoz, de valósággal megerőszakolása annak; bárki, aki olvasta a könyveket, vagy látta a filmeket, tudja, hogy ezt, ebben a formában nem hogy nem szabadna, hanem egyenesen tilos. Ami a legborzasztóbb, hogy akik ezt tették, nagyon jól ismerték az általuk meggyalázott világot, hiszen a könyvekből – még a Szilmarilokból, és a Babóból is, amelyek nem kerültek vászonra – vették az alapötleteket, és ezeket formálták át torz, Tolkient ismerők számára nehezen fogyasztható formára. Tény, hogy a küldetések változatosak, és tény az is, hogy kellő kihívást nyújtanak, fokozatosan vezetve a nehézséget lépésről lépésre, de mindez eltörpül amellett, amilyen undorral játszik az ember velük. A jók oldalán kiküszöbölhették volna a csorbát, de megelégedtek annyival, hogy zömmel elkerülik a gonoszok által feldúlt területeket, vagy olyan csatákat alkottak, amelyek szöges ellentétben állnak az egész Gyűrűk ura univerzummal. Ezt a részt őszintén csak azoknak ajánlom, akik nem tisztelik, vagy nem ismerik a Gyűrűk ura világát, illetve azoknak, akik teljesen ki tudják kapcsolni a szeretetüket iránta. Nekem csak részben sikerült, és ez bizony nem volt elégséges. Lépjünk is tovább.

A War of the Ring egy körökre osztott próbálkozás, amely bár első blikkre jól hangzik (Gyűrűk ura: Total War, hm?), azért nem sikerült annyira fényesre. Grafikájában közel sem emlékeztet a nagy testvérre – már ami a világtérképet illeti – játékmechanizmusa viszont túlontúl egyszerű: adva van három fázis (taktikai, harci, és visszavonuló) amelyek között egy hatalmas End Phase gombbal válthatunk, és amelyek végigzongorázása után új kör kezdődik. A taktikai körben építkezhetünk, sereget gyárthatunk, illetve a már kész egységeknek megmondhatjuk, merre mozogjanak. Az épületek felhúzása itt már inkább emlékeztet az első részre, minden szeletkén – amelyekre felosztották a világtérképet – találhatunk egy vagy több „slotot", ahol aztán a klikkelésre előugró menüben kiadhatjuk a parancsot a kőműves melóra, utána pedig csak várnunk kell pár kört, hogy elkészüljön a nagy mű. A seregek toborzása is pofonegyszerű: megkeresünk egy olyan területet, amin áll barakk, vagy olyan intézmény, ami harci egységeket termel, ráklikkelünk, és várjuk, hogy jöjjenek derék fiaink a csatába. A harci fázis ugyan ötletes – de talán ezzel szúrták el a legjobban az egészet. Ha két, ellentétes frakcióba tartozó sereg egy mezőre lép, három lehetőségünk van eldönteni, mi történjen. Az automata csata a statisztikák alapján másodpercek alatt lejátssza a küzdelmet (és „miért ne" alapon kiszámolja, hogy a két parasztból álló gaz támadó ellen seregünk fele odaveszett), a visszavonulás pedig némi áldozat árán (ez szintén zömmel „véletlenszerűen" kisorsolva a fél csapatot jelenti) kimenekíti az embereinket. A valós idejű megoldást választva röhejesen egyszerű feladatunk lesz: a program átvált egyfajta skirmish módba, ahol fel kell építenünk egy bázist, és legyőzni az ellenfelet. Itt

A sárkányokra nem hat a dohányzás-ellenes propaganda: úton-útfélen rágyújtanak

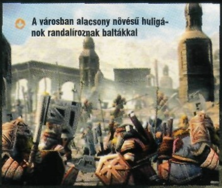
Másvélemény
Sasa

A Battle for Middle-Earth első része számomra túl egyszerű volt; a korlátozott lehetőségek miatt csak az első két pályát játszottam végig. A Middle-Earth 2-vel azonban teljesen más volt a helyzet. Amint megjött a tesztverzió, lecsaptam rá és mindkét oldal küldetéseinek nagy részét teljesítettem. Hangulatában és játékélmény tekintetében egyetlen negatívum sem jut eszembe. Irtó jókat játszottam vele, nagyszerűen tudtam használni a hősöket, és a presztízspontokért megvásárolható bónuszokat - ráadásul a többiekkel ellentétben engem egyáltalán nem zavart, hogy megerőszakolták Tolkien alapművét. Mindent összegezve a BFME2 nagyszerű stratégiai, amit semmiképpen sem szabad kihagyni!

89%

Mint a moziban!

Bár a játék története a filmek és a regény cselekményétől erősen elkülönül, mégis állandó déja vu érzésünk lehet az engine-nel készült átvezető mozik láttán. A kameraállások, beállítások, jelenetek ugyanis sokszor erősen emlékeztetnek a filmek kulcsjeleneteire - de *ez itt inkább hangulatfokozó hatású, mintsem* bosszankodnánk a "lopáson". Hiszen ki ne borzongana bele akár ezredszerre is, amikor Szarumán az orkok-trollok tízezres serege elé kiállva beleordítja az éjszakába, hogy "Új hatalom születik!"...?



A városban alacsony növésű huligánok randalíroznak baltákkal

„HA ÍGY FEJLESZTIK TOVÁBB A JÁTÉKOT, NEM FOGUNK MEGSÉRTŐDNI, HA LESZ HARMADIK RÉSZ...”

megjelennek a világtérképen is jelen levő egységeink, de ettől függetlenül szabad kezet kapunk, *így – hála a nem éppen kristálytisztán teljesítő* mesterséges intelligenciának – simán nyerhetünk még a legkilátástalanabb ütközetben is. Ezáltal a játék az értelmét veszíti el, és bár egy ideig el lehet vele ütni az időt, a sok kényszeredett valós idejű, és több óráig is elhúzódó küzdelem miatt hamar meg lehet unni a dolgot.

A skirmish – és ezáltal a multiplayer – azonban kárpótol mindenért! Csak ki kell választanunk a nekünk szimpatikus fajt, a pályát (amelyek között olyan, filmen alapuló, bár kissé esetlen helyszínek is helyet kaptak, mint a Minas Tirith-i ütközet, vagy a Helm-szurdok), és mehet is az ereszd el a hajam. Hála a fajok közötti apró, de *jelentős eltéréseknek, a varázslatoknak, és a tu*catszám variálható (a játék enyhe „kő-papír-olló" jellegéből adódó) taktikának, ez a rész azt hiszem évekre lekötheti a rajongókat. A neten sűrűn belebotolhatunk kemény LOTR-fanatikusokba, akik nem az – amúgy remekül kivitelezett – ranglétrára emlékeztető belső listán akarják magukat feljebb juttatni, hanem pusztán élvezni *akarják a játékot*, és ilyenkor bizony megeshet, hogy a saját bőrünkön tapasztaljuk meg a könyvekben remekül leírt, és a filmekben is tökéletesen eltalált ostromokat. Lehetőségem volt a Helm-szurdokban kiállni három játékos rohamát, és meg kell mondanom, ennél élvezetesebb csatát még soha, semmilyen stratégiai játékkal nem játszottam (pedig, a történelmi hűség kedvéért meg kell említenem, jóval szomorúbb véget értem, mint a könyv hősei). Nagyon nagy móka, hogy időnként megjelenik Gollam, akit legyilkolva *megszerezhetjük a Gyűrűt*, és ezzel létrehozhatunk egy szinte legyőzhetetlen hőst (Galadrielt vagy Szauront) – egyszerűen szólva ez a rész úgy jó, ahogy van.

EGY FOLYTATÁS MIND FELETT

Oldalakon keresztül lehetne még éltetni a játék hangulatát, szidni fejlesztőt-kiadót a könyv meggyalázása miatt, *de azt hiszem, nincs rá szükség*. Az EA játéka lehet, hogy nem válik versenysporttá, és lehet, hogy apróbb – de azért érezhető – kiegyensúlyozatlanságai a stílus hardcore rajongóit elriasztják, de a film és a könyv – nem túl begyöpösödött – fanatikusait (legalábbis multiban) jó időre a számítógép elé kötheti. Remek szórakozás lehet bárkinek!

Kezeket fel! Jogodban áll hallgatni, de ha bármit mondasz, azonnal kilyuggatjuk az írhádat...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Néhány óra alatt megtanultam elvonatkoztatni Tolkien-rajongó énemtől, és nem szaladni fejjel a falnak, amikor sárkányokat idézek, és 40 koszos orkkal felprédálom Völgyzugolyt. Ettől a ponttól kezdve a játék egészen fantasztikus lett!

PRO: A filmet tökéletesen visszaadó külcsín, és az első részhez képest jóval összetettebb játékmenet.

KONTRA: A Gyűrűk ura világának megerőszakolása – tudni kell ignorálni.

8.5

ÖSSZEGZÉS: Az eredeti Battle for Middle-Earth és a Command and Conquer *találkozásából* csak jó sülhetett ki. Így is történt.

GÉPIGÉNY: P4 1.6 GHz, 256 MB RAM, 6 GB HDD, 64 MB VRAM

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	80%
WAR OF THE RING	71%
DRAGONSHARD	84%

STAR WARS EMPIRE AT WAR

írta · Hancu

fejlesztő > petroglyph kiadó > lucasarts
web > www.lucasarts.com/games/swempireatwar

A Petroglyph csapatát egykori Westwood-veteránok alapították Las Vegas egyik csendesebb külső kerületében, a volt Westwood-főhadiszállás szomszédságában. A 30-fős társaság csupa játékipari veteránból áll, így együtt az Empire at War az első játékuk. Hogy ezután mihez kezdenek magukkal, egyelőre rejtély, mindenesetre a weboldalukon éppen nagyüzemi designer- és grafikus-toborzásba fogtak…

Egy nagy mázlija van a Star Warsnak: George Lucas a hetvenes-nyolcvanas években olyan szintű legendát faragott a messzi-messzi galaxisból, ami egyszerűen felülbírálja az ember józan ítélőképességét. Ha felcsendül John Williams klasszikussá vált főcímzenéje, a csillagos háttér előtt felgördül a felvezető szöveg, majd méltóságteljesen elúszik előttünk egy gigászi csillagromboló, hajlamosak vagyunk elfelejteni mindent a Baljós árnyaktól és a Klónok támadásától kezdve, a Force Commanderen és a Galactic Battlegroundson át, az ewok játékmackókig és Jar-Jar Binksig, és gyermeki lelkesedéssel viseltetni bármi iránt, aminek egy kis köze van a Csillagok háborújához. Szó se róla, Lukács György és népi zenekara az utóbbi évtizedekben rendesen rá is játszott erre az effektre, és kaptunk bőven válogatott hulladékokat a nyakunkba, Star Wars emblémával sűrűn telematricázva (lásd például az említett díszpéldányokat). Mi lenne – vetődött fel aztán a kérdés valahol a Skywalker Ranchon, a LucasArts legbelső szentélyében –, ha most kiadnánk egy olyan stratégiai játékot, amit nem csak a név ad el, hanem az, hogy jó…? Hm, ha ez a terv működött akciójátékban (Jedi Knight sorozat, Republic Commando), szerepjátékban (Knights of the Old Republic), akár stratégia-fronton is beválhat – morfondírozott magában az öreg Lucas egy darabig, majd zöld utat adott a projektnek. Hát, valahogy így született az Empire at War…

A lázadók hősei

Mon Mothma

A lázadók szövetségének vezetője kulcsfontosságú stratégiai figura: harcban jelentősen növeli a hajóink védelmét, bolygóra telepítve pedig a gyártási költségeket csökkenti.

Kyle Katarn

A Jedi Knight főhőse túlélő fajta: sprint képességével vidáman elszalad a birodalmiak elől, és autentikus terrorista módszerekkel pusztító erejű bombákat is képes telepíteni.

Ackbar parancsnok

A gülüszemű admirális legjobb képessége a teljes űrflotta tűzerejének koncentrálása - de ha rosszul állunk, a védelmünket is fel tudja turbózni némi sebesség- és tűzerő-áldozat árán.

A BIRODALOM ODAVÁG

Az Empire at War a stratégia-fronton mostanában divatos duplafenekű játékmenetet kínálja: vagyis van egy stratégiai szint, ahol a galaktikus térképen tologatjuk ide-oda a bolygók között a flottáinkat, sereget gyártunk, építkezünk, technológiát fejlesztünk – és vannak a konkrét csaták, amiket hagyományos RTS-szabályokkal játszunk le, akár az űrben, akár bolygófelszínen. Érdekes (bár nem feltétlenül pozitív) csavar, hogy ezúttal a nagy térképen is valós időben cselekszünk; sőt valójában itt jobban kell sietnünk, mint az aránylag lassú ritmusú csatákban.

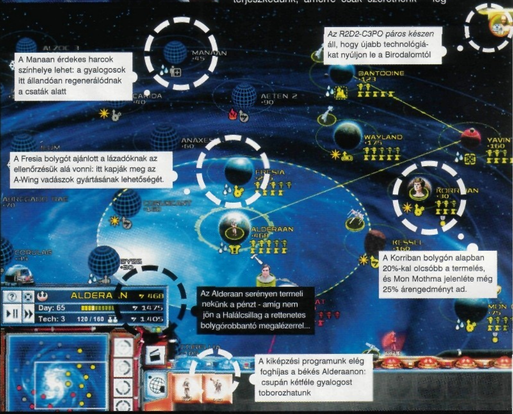
A rendszer alapja meglehetősen egyszerű: minden bolygónk pénzt termel, amiből seregeket építhetünk, azokkal új bolygókat foglalhatunk el, így még több bolygónk lesz, még jobban felfejlődhetünk, míg a végén azt vesszük észre, hogy miénk az egész galaxis. Ha megtámadunk egy bolygót, először egy űrcsatában annak orbitális védelmét kell legyűrnünk (az űrharc a Homeworldre emlékeztet; nagyobb hajóknál érdemes kihasználni a részegységekre – pajzsgenerátor, hajtómű stb. – való célzás lehetőségét), majd jöhet az invázió. Érdekes megoldás, hogy a csatákban nem tudjuk bevetni a teljes, helyszínre vezényelt haderőnket (egységgyártásra pedig kizárólag a stratégiai térképen van lehetőség), csak annak egy előre meghatározott részét, általában öt csapatot (egy csapat gyalogosból tartalmazhat akár húszat is, tankból négyet, de AT-AT lépegetőből csak egyet). A térképen elszórva találhatunk erősítési pontokat, ha ezeket gyalogosokkal elfoglaljuk, oda kérhetünk az időközben megfogyatkozott seregünknek utánpótlást – természetesen csak a bolygónál állomásozó haderőnkből.

info

Az Empire at War a megjelenés hetében az élen nyitott az amerikai, angol és német PC-s eladási toplistákon egyaránt.

Mit akar ez a szánalmas Mon Calamari két csillagromboló ellen...?

A galaktikus térképen innentől kezdve arrafelé terjeszkedünk, amerre csak szeretnénk – legalábbis a teljesen szabad Galactic Conquest játékmódban. Az egyszemélyes kampányok ettől annyiban különböznek, hogy időről időre küldetések jelennek meg a térképen, és amíg azokat meg nem oldjuk, nem halad tovább a történet.



A Manaan érdekes harcok színhelye lehet: a gyalogosok itt állandóan regenerálódnak a csaták alatt

Az R2D2-C3PO páros készen áll, hogy újabb technológiákat nyúljon le a Birodalomtól

A Fresia bolygót ajánlott a lázadóknak az ellenőrzésük alá vonni: itt kapják meg az A-Wing vadászok gyártásának lehetőségét.

A Korriban bolygón alapban 20%-kal olcsóbb a termelés, és Mon Mothma jelenléte még 25% árengedményt ad.

Az Alderaan serényen termeli nekünk a pénzt - amíg nem jön a Halálcsillag a rettenetes bolygórobbantó megalézerrel...

A kiképzési programunk elég foghíjas a békés Alderaanon: csupán kétféle gyalogost toborozhatunk

HŐSÖK TERE

Manapság már nincsen RTS hősök nélkül; természetesen az Empire at War is alkalmazza őket szorgalmasan. A hősök egyrészt brutálisan erősek csatában (Vader például jóformán egymaga képes leigázni egy egész bolygót), másrészt kü-

A lázadók hősei 02.

R2D2 / C3PO

A két roncstelep-szökevény a lázadók legfontosabb stratégiai egysége: technológiákat képesek lopni a birodalomtól. Használjuk őket okosan és nagyon intenzíven!

Han / Chewie

Kedvenc csempész-párosunk gépeket tesz tönkre, járműveket lop, a jó öreg Millenium Falcon pedig ideiglenes sérthetetlenség képességével remek taktikai elem lehet űrcsatákban.

Obi-Wan

Az utolsó előtti jedi lovagnak vénségére már nem akaródzik harcolni - ehelyett Erő-pajzzsal és gyógyító képességével lesz a hasznunkra (főként utóbbi felbecsülhetetlen értékű).

Mekkora aszteroidamező! Nem lehet, hogy véletlenül felrobbantottunk egy bolygót errefelé?

lönféle termelési és harci pluszokat adnak a bolygónak, ahol éppen tartózkodnak. Ha ehhez hozzáadjuk, hogy az egyes bolygóknak alapból is vannak speciális bónuszai (például a legnagyobb űrhajókat csak bizonyos bolygókon lehet gyártani), máris kulcsfontosságú stratégiai punttá lép elő a hőseink ide-oda tologatása a bolygók között.

A hősökhöz hasonlóan a normál harci egységek is mind erősen specializáltak egy-egy feladatra. Minden egységnek van egy különleges képessége, és emellett a hagyományos kő-papír-olló elv is hatványozott súllyal esik a latba. A rakétás gyalogosok például szinte veszteség nélkül, pár másodperc alatt szétszedik a lépegetőket; a lépegetők könnyedén porrá zúzzák a telepített lövegeket; azok pedig a gyalogosokat kaszálják le ijesztő hatékonysággal. (Egyébként maga a játék, és a kézikönyv is többszörösen a játékos szájába rágja, hogy melyik egységet mi „üt".) Ez elviekben jól hangzik, hiszen taktikus harcokra, vegyes összeállítású, seregek építésére ösztönöz a „gyártok negyven tankot, azt' szevasz" metódus helyett, de sajnos annyira el lettek túlozva az erőviszonyok, hogy az egész dolog a visszájára fordul. A gyakorlatban csak az a sereg életképes, amiben minden egységtípusból van egy; a harc pedig nagyjából annyiból áll, hogy minden egységünk számára extra sebességgel kijelöljük azt a célpontot, aminek az elpusztítására ki lett tenyésztve – és közben reménykedünk abban, hogy az ellenfél lassabban teszi meg ugyanezt. A felszíni csatákban a terep, az objektumok csak dísznek vannak: nemigen tudunk fedezékként kihasználni tereptárgyakat, nincs értelme a bekerítésnek, hátbatámadásnak és egyéb trükköknek; az űrben legalább az egyes hajók sebességével el lehet molyolni, hogy némi taktikai előnyre tegyünk szert (ezt támogatja is a játék lelkesen, több egységnél lehet X-Wing szerűen növelni a végsebességet a tűzerő és a pajzs rovására és viszont).

Harci egységet egyébként szép számmal kapunk: négy technikai fejlettségi szintre osztva 10-10 űrjármű (plusz a Birodalomnál az extra, ötödik szinten a Halálcsillag) és ugyanennyi földi egység érhető el a két harcoló fél számára, plusz ugyanennyiféle termelő és védelmi épület. Csupa régi ismerős: lépegetők, tankok, rohamosztagosok, csillagrombolók, fregattok, az abc betűiről elnevezett lázadó vadászgépek, és az embert rémisztően rossz szóviccek gyártására ingerlő TIE-család jeles képviselői.

Mire készül Lucas?

A Galaxies döglődik, az Episode 3 körüli felhajtás rég lecsendesedett – a játékosok meg azon veszik észre magukat, hogy a LEGO Star Wars 2-n kívül egyáltalán nem tudnak fejlesztés alatt álló Csillagok háborúja játékról. Mivel az kívül esik minden emberi számításon, hogy a LucasArts hagyná parlagon heverni a témát (ráadásul 2007-ben indul a Star Wars tévésorozat, ami valószínűleg új divathullámot indít el), nem kell különösebb jövőbelátó tehetség ahhoz, hogy kijelentsük: az E3 új Star Wars játékok bejelentéseitől lesz hangos. Mi mindenképpen kérünk egy KOTOR 3-at és egy Republic Commando 2-t, és egye fene: jöhet egy Empire at War kiegészítő is...

A Birodalom hősei

Palpatine

Az Uralkodó egymaga képes egy teljes bolygót leigázni; akit az Erő sötét oldalának érintésével nem állít a maga oldalára, azt halálra sújtja a filmből is ismert villámokkal.

Mara Jade

A leendő Mrs. Skywalker itt még a Birodalom szolgálatában áll: legjobb trükkje lopakodva beszivárogni az ellenséges vonalak mögé, és hődetonátorral épületeket felrobbantgatni.

Veers ezredes

Az AT-AT "négylábú" lépegető prototípusának, a Blizzard 1-nek kapitánya. A brutális tűzerő mellett a lépegető gyomrában rejtőző rohamosztagos csapat is igaz hasznos tud lenni.

Az új birodalmi taktika: aki kiröhögi a TIE vadászokból eszkábált tankokat, azt Vader nagyúr felkoncolja

NEM HOLD, ŰRÁLLOMÁS!

Bár az Empire at War nem „küldetésről küldetésre" típusú játék, így az összehasonlítás nem egészen fair, mégis: nem lehet nem észrevenni, hogy az egyes „pályákat" milyen szinten a porba gyalázzák például a Homeworld 2 űrcsatái, vagy a Warhammer 40 földi ütközetei. A küldetések, csaták egyszerűen fantáziátlanok, semmi extra nincs bennük, és a helyszínek is sivárak, laposak. Az ember legszívesebben folyton az automatikus csata gombjára tenyerelne – de nem célszerű, mert kézzel irányítva mindig sokkal kevesebb veszteséggel úszhatunk meg egy-egy összecsapást, mint a gépre bízva a vezérlést.

Az AI sem egy kimondott géniusz: a kampányokban teljes mértékben előre megírt forgatókönyv szerint cselekszik, Galactic Conquestben pedig elég kiszámítható módon küldözgeti a csapatait a leggyengébbnek vélt pontjaink megtámadására. Csatákban viszont valósággal megtáltosodik a gépi intelligencia: egy szemvillanás alatt felméri, hogy melyik egységünket kivel érdemes támadnia, és kíméletlenül le is csap rá. Ajánlott tehát a hőseinket intenzíven használni, és a stratégiai részben biztosítani, hogy a csatákban velünk legyen a (túl)Erő. Programhibákkal az első patch után már nemigen találkoztam (bár a patch leírásában a büszkén hangoztatott „most már át lehet menni a lázadó kampány negyedik pályáján!" mondat kicsit rémisztő volt).

info

A játék díszdobozos gyűjtői kiadása nagy csalódás: csupán néhány extra multi pálya, háttérkép és képernyővédő a plusz tartalom benne.

De hogy mondjak valami pozitívumot is: az Empire at War egyik legszimpatikusabb vonása, ahogy a játékmenetben kihangsúlyozza a lázadók és a birodalmiak közötti alapvető különbségeket. Először is a Birodalomnak mérhetetlenül több erőforrása és pénze van, mint a kukásegyenruhás rebelliseknek; de több mindenre is kell költeniük. A Birodalom drága pénzen technológiákat fejleszt – a lázadók ellopják őket. A Birodalom hatalmas energiabefektetéssel bevédi a fennhatósága alá tartozó bolygókat – ahová a lázadók portyázó csapatokat küldenek, amelyek vidáman átcsúsznak a védelmi vonalakon. A lázadók a térképen mindig pontosan látják, hogy a Biro-

ezmeg az

Star Wars +

Homeworld +

Rome =

Empire at War

dalomnak merre milyen csapatai vannak – akiknek viszont folyton kutászdroidokat kell küldözgetniük szanaszét a világba, hogy ugyanezt megtudják a lázadókról. A rendszer tehát teljesen aszimmetrikus, mégis igen jól kiegyensúlyozott. Egyetlen pillanatra sem érezzük azt a két irányítható felet kipróbálva, hogy ugyanazt az ételt próbálják más tálalással ránk tukmálni; ez bizony igazi kétfogásos lakoma!

IMPERIAL MARCH

Az Empire at War története a Sith bosszúja és a Csillagok háborúja közti holtidőben játszódik, így a filmek ismert összes szereplőjével találkozhatunk benne; az események a Halálcsillag felépítése, illetve a tervrajzainak ellopása körül bonyolódnak, hogy aztán a két kampány végére előálljon a klasszikus trilógia alapfelállása.

A grafikára nem lehet különösebb panaszunk: nem „eldobom az agyam" kategória, de megadja a Star Wars hangulatot, és ráadásul egészen baráti a gépigénye (igaz, sűrűbb jeleneteknél gyakorlatilag bármilyen erős gépen képes beszaggatni, de még bőven a játszhatóság határain belül). Kimondottan jópofa a „filmes nézőpont" alkalmazásának lehetősége: ilyenkor a kamera lemegy a harc sűrűjébe, és körbejárja a küzdő feleket – ha nem lenne annyira marketingszagú, akár azt is mondhatnám, hogy valós időben engine-mozit generál nekünk a csatából. A

Milyen jókor jött már megint a jó öreg Millenium Flakon.. izé, Falcon

zene és a hang szokásosan erős minden Star Wars játékban, így itt is – mondjuk könnyű nekik, hiszen csak lekapják a polcról a John Williams-összeset, meg elkérik a szomszédból a filmek effekt-könyvtárát, és innentől kezdve már el sem lehet rontani a dolgot.

Multiplayerben vegyes a kép: a földi és űrharcok megvívásának lehetősége szinte említésre sem érdemes, a teljes kétszemélyes galaktikus polgárháború már jól hangzik, de rettenetesen hosszadalmas. Lehet ugyan állást menteni, de sajnos a partik hossza és körülményessége alapban elveszi a lehetőségét annak, hogy az igazán vérmes rajongókon kívül bárki rászokjon. A LucasArts saját felületén elég nehézkes dolog ellenfelet találnunk egy ilyen meccshez, érdemesebb inkább LAN-on egy cimboránkkal kipróbálni a dolgot.

KÉT SZÉK KÖZÖTT A PADAWAN

Kicsit úgy járt az Empire at War, mint a WoW-os vadász, aki folyton csak a Hunter's Mark varázslatot használja, de sosem lő: vagyis sokat markol, de keveset fog. Nagyon sok ötlet, lehetőség van benne, de talán éppen emiatt egyetlen része sem lett olyan mértékben kidolgozva, tökéletesre csiszolva, hogy igazán elégedettek lehessünk vele. Bár mint játék, alig-alig lépi túl az „erős közepes" kategória határát, az Epire at Wart mégis kötelező jelleggel kipróbálandó, és élvezetes darabnak tartom – ez pedig a hamisítatlan Star Wars hangulat érdeme. Annyi csúfosan elbaltázott kísérlet után most vége sikerült elkapni a tökéletes Csillagok háborúja érzést: aki csak egy kicsit is szereti a filmeket, garantáltan el fog olvadni már a lézerek fütyülésétől, a lépegetők dübörgésétől vagy Darth Vader jellegzetes szuszogásától is. Az Empire at War több sebből vérzik ugyan, mégis vele van az Erő – ezért elsősorban a Star Wars világ kedvelőinek ajánlom, és csak utána stratégia-rajongóknak.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A kampányok kicsit ellaposodnak egy idő után, de a Galactic Conquest hosszú időre leköti nemcsak a Star Wars-, de a mezei RTS-rajongókat is. Kicsit sokat akart a szarka, és itt-ott nem is bírta a... khm, a fejlesztőcsapat energiával.

PRO: Összetett, érdekes játékrendszer, a filmekből zseniálisan átültetett Star Wars hangulat

KONTRA: A nagytérképes stratégia túl sekély, a csaták unalmasak, egyféle nyerő taktika van, az is a reflexekre alapoz

8.4

ÖSSZEGZÉS: Az első jó Star Wars stratégiai játék! A hangulat legyőzi a játékmenet kisebb-nagyobb hibáit.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,5 GB HDD

REBELLION	68%
FORCE COMMANDER	40%
GALACTIC BATTLEGROUNDS	72%

A Birodalom hősei 02.

Grand Moff Tarkin

A nyugdíjas fizikatanár-fejű tábornok bolygóra telepítve a kutatási költségeket csökkenti, csatában pedig minden alárendeltjének megduplázza a hatékonyságát.

Boba Fett

A szűkszavú fejvadász vasalószerű űrhajójával egész flottákat képes kiirtani - bár nagy szüksége nincs rá, hiszen könnyedén átcsúszik mindenfajta blokádon és űr-hadseregen.

Darth Vader

Az öreg matracfújó járműveket és épületeket roppant össze, és akár egy tucat gyalogos katonát is térdre kényszerít egyetlen kézmozdulatával - emellett űrharcban is igen hatékony.

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

TIBERIAN SUN Classic

HARRY POTTER KVIDDICS VILÁGKUPA Classic

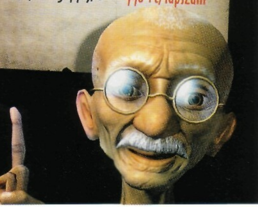
PCGURU: 1 846 x 6 =	11 076 Ft
EA játék:	+ 3 990 Ft
Összesen:	15 066 Ft
Most csak:	9 966 Ft
Megtakarítás:	5 100 Ft
(9 966 - 3 990)/6 =	996 Ft/lapszám

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

További információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

Az április 5-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/5-ös lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!



www.pcguru.hu

mark ecko's contents under pressure GETTING UP

irta · Grath

fejlesztő > the collective kiadó > atari web > www.atari.com/gettingup

A Collective már majdnem tízéves független fejlesztőstúdió. Igazi szuperjáték ugyan még nem jött ki a kezük közül, de konzolon már többször is bizonyították jó akcióprogramokkal (Buffy, Indiana Jones, Wrath Unleashed). Jelenleg a szintén konzolos Da Vinci Code-on, illetve a következő generációs gépekre készülő Dirty Harryn dolgoznak (na arra azért kíváncsiak leszünk...).

Mit tehet az ember, ha az „urban designer" stílusban nyomuló ruhacége már harmincéves korára dollármilliomossá változtatja? *Hajnalig partizik, pornósztárokkal jön* össze, limuzinokat vesz, aztán amikor ezt megunja, kisebb országok GDP-jének megfelelő mennyiségű pénzt fektet a cége logójaként szolgáló rinocéroszok megmentésébe. Egy idő után ez is unalmassá válik, így játékmegszállottként nem is tehet mást: saját program készítésébe fog – ez lett a Contents Under Pressure.

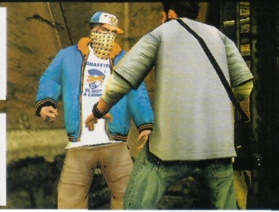
AZ ÉN JÁTÉKOM

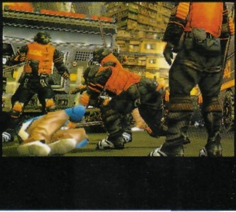
Alapvetően nekem semmi gondom nincs a fentiekkel, vagyis azzal, hogy ha valakinek van annyi milliója, hogy szponzoráljon egy játékot, akkor meg is tegye. Nyilván beleszól, hogy milyen legyen a program, egészen durva esetben belerakatja a haverjait, édesanyját, kutyáját is – de hát ehhez joga is van, hiszen ő fizet. Szerencsére *Ecko úr ilyen messzire nem ment el, és szerin*tem nem is az ő meglátásai, ötletei miatt sikerült úgy a program, ahogy végül elsült.

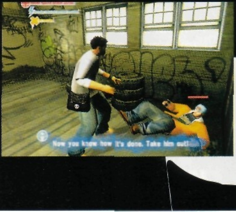
Mark Ecko ízlését – és ezen keresztül nem éppen sikertelen ruhatervezői karrierjét – a gyermekkorában maga körül látottak inspirálták. Mivel New York egyik lepusztult kerületében éldegélt, ez bizony leginkább az utcai művészeteket jelentette: hip-hop zenét hallgatott, graffitiket nézegetett (majd biztos alkotott is), elhagyott házakat mászott meg. Ez a játékon is tetten érhető, hiszen nagy vonalakban erről szól – plusz ott van még a verekedés, amiről azért hajlamos vagyok azt hinni, hogy Ecko itt nem saját élményből merített.

A játék tehát ugyanezt a hangulatot teremti újjá: itt is szakadt, telefújt környéken járunk, mindenfelé csövesekkel és rivális bandák tagjaival találkozhatunk. Hogy kik vagyunk

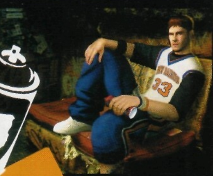
„A GRAFFITIS VILÁG LEPUSZTULT GETTÓHANGULATÁVAL NINCS HIBA A JÁTÉKBAN. MINDEN MÁSSAL IGEN..."







„mi"? Egy Coltrane Crowley nevű fiatal srác, akinek az élete legnagyobb gondja, hogy nem tudja, hogyan válhatna belőle New Radius városának legismertebb graffitise. Trane, ahogy haverjai hívják, eleinte egy másik firkászbanda ellen küzd, ám ahogy azt az intróban is láthatjuk, később súlyosabb gondjaink is lesznek, hiszen a szólásszabadságot szöges bakanccsal tipró városi rendőrség, és a hű-de-nagyon-gonosz polgármester, Sung ellen kell majd hadba vonulnunk (a játék jókora része tulajdonképpen az előzményekkel foglalkozik). Egy szál festékes flakonnal...



A graffiti-művészek között szenvedélyes hangvételű vita bontakozott ki az ideális festékszóró flakonról

FESTÉKSZÓRÓ

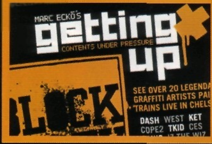
Az előzetes hírek alapján egy szabadon – ha úgy tetszik, GTA-szerűen – bejárható városra számítottam, ám a játék végül teljesen lineáris, pályákra osztott lett. Egy tipikus helyszín a következőkből áll: beérünk egy térre vagy házba, mire rögtön ránk ront néhány rivális festőművész, vagy a CCK nevű rendőrosztag néhány tagja. Miután lecsaptuk őket, ideje felfedezni, hová is kell festenünk. Szerencsére nem kell minden eldugott sarkot felfedezni, egy gombot lenyomva apró fénygömbök mutatják, hogy melyik fal, hirdetés vagy korábbi firka szorul „felújításra". Ezek között akadnak kötelezően átfestendők is, de vannak olyanok, amelyek csak Trane elismertségét növelik – ami lényegében azt jelenti, hogy elegendő reputációt összegyűjtve különböző bónuszokat nyithatunk meg. Ezek az új harci mozdulatoktól az életerő növelésén át egészen az új mintákig terjednek – és főként az előbbiek miatt érdemes már rögtön a játék elejétől rámenni a bónuszok megnyitására.

Marc Ecko saját bevallása szerint azért választotta a rinocéroszt cége jelképéül, mert apjának hatalmas orrszarvú-szobor gyűjteménye volt...

Maga a festés (amennyiben nem csak egy apró mintáról van szó, mert akkor egyetlen gombnyomás az egész) meglehetősen körülményesen zajlik. Először beállunk a kívánt helyre, megnyomjuk a festés gombját, aztán a máskülönben Trane mozgatását szolgáló gombokkal elkezdjük mozgatni művészünk festéket szóró kezét. A finom kézmozdulatokat elfelejthetjük, így aztán tulajdonképpen esélytelen, hogy a megadott időn belül, csöpögtetés nélkül sikerüljön kifesteni a mintát. Különösebb baj ezzel sincs, csak a kapott reputáció csökken.

FREEDOM Fighter

A játékban Trane a cenzúra, a szabadságjogok megnyirbálása ellen küzd – így aztán ironikus, hogy a játékot több országban is megpróbálták betiltatni. Először az amúgy liberális New Yorkban igyekeztek megakadályozni a játék reklámkampányának részeként megrendezett grafiti-versenyt, mondván az vandalizmust generál. Ecko perelt, nyert, versenyt rendezett. Ausztráliában más volt a helyzet: ott egyszerűen nem adták meg a játék forgalmazásához az engedélyt – nem a rendőrök gyilkolásával volt a baj, hanem a falra festéssel. Logikus...



A graffitizést illetően egyébként számomra abszolút meglepő volt, hogy saját minták létrehozására nincs lehetőség. Én ugyan a firkászat nemes művészete terén csak addig jutottam el, hogy általános iskolában elmés üzeneteket hagytam a padokon a következő osztálynak, azért itt örültem volna egy ilyen lehetőségnek. Már csak azért is, mert az xboxos Jet Set Radio Future-ben (szintén ugrálós-firkálós platformjáték) a saját képek megalkotása és szerteszét fújása volt az egyik kedvenc foglalatosságom.

SZABADSÁGHARCOS

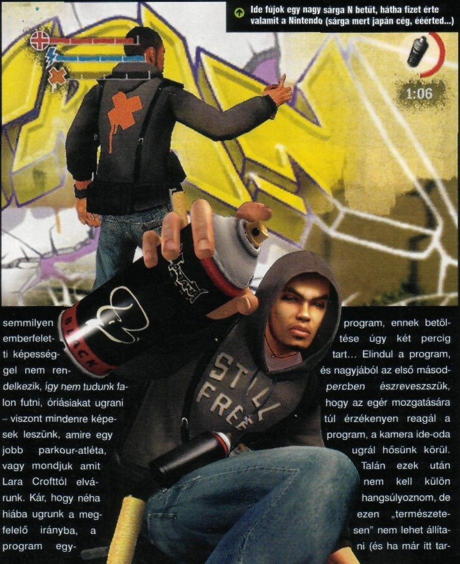
A városszépítés szabadságáért küzdő Trane minden eszközt bevet igaza érdekében. Ha valaki beszól neki, azt agyonveri, kitöri a nyakát, de legalábbis a metró elé dobja. A verekedés az egérgombok veszett nyomogatására épül – ugyan lehet kombózni, megragadni az ellenfeleket, de leginkább gombnyomkodásba fa-

Most megyek és telefirkálom "hüje Grath" feliratokkal a várost, mert nem segít képaláírásokat kitalálni

jul a küzdelem. Sosem éreztem úgy, hogy tudok tervezni a küzdelmek során, mindig csak reménykedtem benne, hogy a nyomogatást előbb-utóbb valami durva támadássá konvertálja a program... Pedig lehetőség elméletileg rengeteg van: fadarabokat, fémcsöveket vehetünk fel, hogy azzal csépeljük ellenfeleinket, hajigálhatjuk őket (mivel a játék jókora része háztetőkön játszódik, ez hasznosabb, mint hinnénk), de a legbrutálisabb kétségtelenül a földön fekvő és nyöszörgő figurák bántalmazása.

SPRAY RAIDER

A Getting Up tetemes részét New Radius épületeinek megmászásával fogjuk tölteni. Trane semmilyen emberfeletti képességgel nem rendelkezik, így nem tudunk falon futni, óriásiakat ugrani – viszont mindenre képesek leszünk, amire egy jobb parkour-atléta, vagy mondjuk amit Lara Crofttól elvárunk. Kár, hogy néha hiába ugrunk a megfelelő irányba, a program egyszerűen nem észleli, hogy jó helyre ugrottunk, és lehullunk a mélybe... Játszogattam a program xboxos verziójával is, ott egyetlen alkalommal sem találkoztam ezzel a problémával, így hát azt kell mondanom, ez a program egyik exkluzív PC-s jellemzője.



Ide fújok egy nagy sárga N betűt, hátha fizet érte valamit a Nintendo (sárga mert japán cég, ééérted...)

KONZOLJÁTÉK

Ilyen dolgokból sajnos rengeteg van, mintha csak megjelenés előtt két hónappal jutott volna eszébe valakinek, hogy PC-re is el kell készíteni a programot, ráadásul a feladatra csak egy csapat hobbiprogramozót tudtak volna ráállítani. A program indulásától kezdve egy merő horror az egész – iszonyú sokáig települ, majd a logók és az intrók után bejön az a menü, ami még 1992-ben is tufának és otrombának tűnt volna. Egérrel machinálni nem lehet, így eltart egy ideig, míg el tudjuk indítani a játékot. Természetesen előtte benézünk a menübe, de bármit is csinálunk, a maximum felbontás az 1024*768, és hiába van bármilyen videokártyánk, a tudásának csak tizedét tudjuk kihasználni. No mindegy, belőjük az első pályát, és ekkor, ha nincs szerencsénk, és a konfigurációnkat nem kedveli a program, ennek betöltése úgy két percig tart... Elindul a program, és nagyjából az első másodpercben észreveszszük, hogy az egér mozgatására túl érzékenyen reagál a program, a kamera ide-oda ugrál hősünk körül. Talán ezek után nem kell külön hangsúlyoznom, de ezen „természetesen" nem lehet állítani (és ha már itt tartunk az irányítást sem konfigurálhatjuk át). Magával a grafikával nincs különösebb gond, mert rendkívül stílusos – igaz, effektekben nem bővelkedik, de ha lehetne nagyobb felbontásban játszani, ez nem számítana annyira.

Sajnos a Contents Under Pressure önmagában sem egy jó játék, hát még így „kiherélten" átírva... A hangulatával nincs baj, a sztori is elmegy a maga blődségeivel együtt, és a zenék is jól vannak összeválogatva. Ugyan itt is hip-hop az irány, de nem az MTV-n futtatott „kigyúrt, ékszerekkel teli fickó szövegel egy csapat nagymellű csajnak" stílusra kell gondolni, hanem kicsit keményebb, underground jellegű dalokra. Ecko úr a zenék területén valószínűleg bevetette teljes ismeretségi körét (a muzikális producer például P. Diddy volt), a játékhoz különféle exkluzív nóták is készültek.

Hogy ennyi elég lesz a sikerhez? Szerintem nem. Aki imádja a graffitit, az odáig lesz, hogy valódi firkász-legendákkal (Futura, Cope2, Obey, Seen, TKID) találkozhat, de akinek ezek a nevek semmit nem jelentenek, azt valószínűleg az egész játék hidegen hagyja. Aki pedig ennek ellenére kíváncsi a játékra, próbálja ki inkább konzolon; ott rengeteg hiba nincs jelen, ráadásul kapunk egy 30 perces videót is a New York-i grafiti-kultúráról.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Ez a játék alapból sem kiemelkedő darab, a PC-s átirat minősége meg egyenesen felháborító. Sokkal többet vártam tőle...

GRATH

PRO: A hangulattal, a világgal semmi baj nincs.

KONTRA: PC-n irányíthatatlan, összecsapott konzolátirat rengeteg kisebb hibával.

6.0

ÖSSZEGZÉS: Egy rész rosszul kivitelezett akció, egy rész dühítő platformjáték, egy rész érthetetlen graffitizés...

GÉPIGÉNY: P4 1.9 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

JET SET RADIO FUTURE (XBOX)	93%
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	76%
TONY HAWK'S UNDERGROUND	76%

Szolgálunk és vétünk

írta · Tika

SWAT4: THE STETCHKOV SYNDICATE

fejlesztő > irrational games kiadó > vivendi web > www.swat4.com

Az ausztráliai és bostoni stúdiókkal rendelkező Irrational idén januárban feladta függetlenségét, és a Take Two 2KGames részlegéhez csatlakozva folytatja tovább a munkáját. A csapat jelenleg a System Shock harmadik részének felfogható Bioshockon dolgozik.

Ez a hónap kétségkívül a speciális osztagoké, gondoljunk csak a Rainbow Six Lockdownra, a The Regimentre, és nem utolsósorban a frissen befutott SWAT4-kiegészítőre. A Stetchkov Syndicate esetében a „kiegészítő" jelző nemcsak arra utal, hogy a futtatáshoz szükséges az alap SWAT4, de garancia is arra a minőségre, amit az alapjáték képviselt.

A SWAT sémája semmit sem változott: first person nézőszögből követjük az eseményeket, hogy aztán egy zárt területen belül a két kétfős osztagunkat a szituációérzékeny menün keresztül irányítva megoldja a kényes szituációkat. A rendőri munkát taglaló produkcióban még mindig a „life-saving organization" (életmentő szervezet) kifejezésen van a hangsúly. Magasabb nehézségi fokon a non-lethal, illetve less-lethal (nem halálos) felszerelés használata elengedhetetlen, a felszólítás nélkül lelőtt rosszfiúkért büntetés jár, és az olyan apróságok, mint a bizonyítékok összegyűjtése, vagy a szituációk korrekt jelentése is súlyozottan esik a latba az értékelésnél.

info

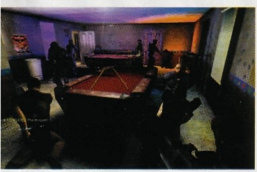
A fejlesztő szabadon letölthetővé tette a Stechkov Syndicate fejlesztői környezetét a lelkes mod-fejlesztők, pályaépítők legnagyobb örömére.

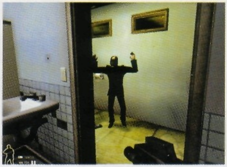
A Stetchkov Syndicate méltánytalanul rövidre vágta az élvezet fonalát, igaz ugyan, hogy a felvonultatott szituációk (túszmentés, bombák hatástalanítása, elbarikádozott bűnözők begyűjtése) a megszokott minőségben jönnek, de a hét csak törpék, mesterlövészek és szamurájok esetében kedves szám, küldetésnek kevés. A címben jelzett szindikátussal a játék második felében mérkőzünk meg, az első etapot olyan, amerikai kultúrkörökben vélhetően mindennapos eseteknek szentelték, mint a sátáni zenék ellen fegyverrel ágáló civilek, vagy a mezőgazdasági minisztériumban bombákkal rakoncátlankodó farmerek. Félreértés ne essék, a kigondolt körítés jó – legfeljebb néhol picit irreális... A grafika továbbra is korrekt, az audio-rész pedig tovább javult, lényegesen több, és jobb minőségű kommentárt adtak a szereplők szájába, mint az alap SWAT4-ben. Az AI-ra sem lehet panaszunk – csak az a hét küldetés lenne inkább tizenhét...

A korongra került újítások közül a legfontosabbak az irányítást érintik. A SWAT4-ben rengeteg gondot okozott a civil engedetlenség, és egyetlen úgy-ahogy humánus, könnygázzal vehettük csak rá túszokat a térdelésre – pedig de szívesen lenyomtunk volna néhány sallert...! Ennek ezentúl semmi akadálya, és a balhorog valóban működik is. A pontos időzítést követelő szituációkhoz megjelent a parancsok felfüggesztésének lehetősége: a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett kiadott utasításaink addig nem hajtódnak végre, míg az indítási jelet meg nem adjuk. Íme a tökéletes lehetőség, hogy a vörös és kék osztag hajszálra egy időben, két irányból támadjon egy több behatolási ponttal rendelkező helyszínt!

A felszerelésben megjelentek a SWAT3 óta mellőzött világítórudak, plusz az éjjellátó szemüveg. A fegyverek közé 7 új típus masírozott be, például a CAR hangtompítós-távcsöves automata, vagy a Lockdownban kicikizett 40 milis gránátvető, amely itt tényleg hatékony fegyver: könnygázt, vakítógránátot tud kilőni, illetve less-lethal eszközként gumilövedéket is.

A Stetchkov Syndicate azt hozta, amit vártunk, sőt multiplayer téren még többet is (a CTF-et idéző új Smash & Grab játékmód, mikrofonos kommunikációt), de a kiegészítő legnagyobb dobása véleményem szerint az, hogy nincs erőltetett újítás, meghagyták a jól bevált alapokat.





pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Nem halálos módszereivel a SWAT még mindig az egyetlen csapatbázisú, taktikai játék, ahol felemelt kezű bűnözőket láthatunk. Kötelező darab.

PRO: A multi feltápolása (10-fős kooperatív mód!), jó a felfüggesztett parancsrendszer, és az az új eszközök.

KONTRA: Csak hét egyjátékos küldetés...

8.0

ÖSSZEGZÉS: Rövid, de annál velősebb szórakozás. Az újonnan bevezetett apróságok tovább javították a taktikai lehetőségeken.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD, SWAT4 alapjáték

SWAT 4	85%
REPUBLIC COMMANDO	80%
RAVEN SHIELD	84%

"Somewhereeeee over the rainboooooow..." írta · Tika

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

fejlesztő > red storm kiadó > ubisoft web > www.rainbowsixgame.com

Tom Clancy és a játékipar egymásra találása a '90-es évek végén sorsszerű esemény volt. A politikai thrillereiről elhíresült író a Red Storm megalapításán túl, egy olyan trió – Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell – alapjait fektette le, amelyek külön-külön is jelentős mérföldkövek a játékvilágban. A Red Stormot ugyan megvásárolta azóta a Ubisoft, de az író még mindig aktívan kapcsolódik az épp soron következő fejlesztéshez.

1998-ban, amikor megjelent a Rainbow Six, új távlatok nyíltak meg a virtuális hadszintereken. Tom Clancy regényének adaptációjában végre bevonultak a különleges katonai osztagok a first person shooterek világába, és az asszimiláció nem gépágyú-cipelő *macho őstulkok tömegmészárlásává fajult*, hanem tervezésre, csapatmunkára építő taktikázássá. A széria folyamatosan fejlődött, eddig 12 millió (!) példányt adtak el belőle, és valahol a Raven Shield táján a sorozat elérte azt a pontot, ahol már az álom-kommandó határait kezdte súrolni. Az Ubisoft üzletpolitikája azonban nagyjából ebben az időben a konzolos piac felé fordult, a Lockdown pedig már kifejezetten ezt a szegmenst célozza meg. Az előnyben részesített *platformok hozadéka, hogy az új epizód dinami*kusabb, könnyedebb, inkább a SWAT-hoz közelítő élményt tartogat.

Kezdjük talán egy rövid ismertetéssel! A Rainbow Six (a regény hivatalos magyar címével élve Szivárványkommandó) egy nemzetközi vállalkozás, olyan különleges alakulat, amely az új típusú fenyegetések (terroristák, helyi konfliktusok) ellen jött létre. Központja az angliai *Hereford, vezetője pedig a Hatos kódnévvel je*lölt John Clark. Tagjai a világ leghíresebb elitalakulataiból lettek összeválogatva, mint a Navy

RAINBOW Six a moziban!

A Rainbow Six megfilmesítésének jogai a Paramountnál vannak, és jó két évvel ezelőtt meg is történt a bejelentés, hogy John Clark és fiai celluloidra fognak vonulni. Elsőként John Woo-val hozták hírbe a produkciót, majd ez kacsának bizonyult, és rendezőforgatókönyvíróként azt a Zack Snydert jelölték meg, akitől eddig csupán a Holtak hajnala (Dawn of the Dead) című remake-et láthattuk. A szereposztásról egyelőre nincs hír – ha csak annyi nem, hogy Clancy nemrégiben azt nyilatkozta, ő személy szerint Matt Damont látná szívesen a főszerepben. A film jelenleg 2007-re van kiírva, azt pedig, hogy a rendezőváltás előny-e vagy hátrány, remélem, hamarosan kiderül...

A srácok ügyesen fedezik egymást, most már jöhet a terrorista fenyegetés...

Doktor úr, terroristákat látok mindenfelé, nagyon súlyos az állapotom?

Seal, a GSG-9, vagy a SAS. Clancy realisztikusan felépített világában ezek az emberek nem klasszikus, sebezhetetlen hősök. A Lockdown is ezeket a húrokat igyekszik pengetni, s noha nem hiszem, hogy a terroristák fogságába esett Dieter Weberért bármelyikünknek könny tolul a szemébe, vagy Alistair Stanley unokahúgát megkülönböztetett figyelemmel kísérnénk a túszok között, mégis értékelendő az igyekezet…

A történet egy dél-afrikai, nanotechnológiákat kutató intézet eltűnt vírusa körül bonyolódik: a levegőben terjedő intelligens kórokozó 100%-os halálozási mutatója, és az az apróság, hogy vakcina nem létezik hozzá, meglehetősen idegessé teszi a Rainbow vezetőit. A számos terrorszervezeten átvezetett információgyűjtés, a krízishelyzetek sokasága érdekes forgatókönyvvé fajulhatna, ha teljes képernyős videók támogatnák (mint az Xbox-verzióban), ám esetünkben a prezentáció elsikkad „eligazítás" címszó alatt. Az említett konzolos verzió már tavaly szeptemberben napvilágot látott, és ahogy jó előre jelezte Stuart White producer, a PC esetében a fél év csúszás oka az, hogy nem egyszerű egy az egy-

Átlátok rajtad!

Minden kommandós játék kötelező eleme a mozgást, hőt, elektromosságot és egyebeket érzékelő spéci éjjellátó módok használata. Természetesen a Lockdown katonái is megkapták a maguk szemüveg-kollekcióját, amin át valahogy így látják a világot:

ben átirat volt a cél. Az eligazítás, és az animációk ugyan az Xbox-változat mellett szólnak, nekünk viszont lényegesen több küldetés jutott, ezen felül részletesebb grafika és jobb AI. A további eltérések: konzolon látszik a védőszemüveg kerete (á 'la Republic Commando), ennek mi már csak a nyomait fedezhetjük fel (például a hűtőkamrában a párásodást utánzó effektekben). A felszerelés rész jóval soványabb volt gamepadon, mint most billentyűzeten, és a hőlátást is felváltotta PC-n egy mozgásérzékelő – ám mindezek az előnyök eltörpülnek amellett, hogy az alkotás egyik leghangulatosabb eleméről maradtunk le, nevezetesen Weber mesterlövészi belépőjéről. Xboxon ugyanis az amszterdami küldetést nem az épületben kezdjük, hanem egy helikopterből kell fedezni az utcán kereszttűzbe került bajtársakat, majd a tetőről is elengedhetünk néhány lövést távcsöves szerepkörben. Hiányoltam nagyon... de ez gondolom csak a beteg, fejlövésekre vágyó énem fellángolása.

NO PLAN, NO GAIN!

Ahogy a bevezetőben utaltam rá, a tervezési fázis a múlté. Ez reménytelenül leszűkíti a további lehetőségeket: nincs több csapatra osztott móka, és nem is igazán érezzük, hogy a játékos mögött egy komoly szervezet (a Rainbow) állna. Egyébként a taktikai fázis elhalásának magyarázatát kiadói oldalról egy „emberközeli" koncepció melletti érvelésben lelhetjük fel, miszerint a játékos végre Ding Chavez bőrébe bújhat, és first personban szívhatja a puskaport. Domingo Ding Chavez a szivárványkommandó központi figurája, pontosabban a taktikai osztag vezetője. A köré épített friss metódus három harcost köt hozzá, akiket csoportként vonhat az irányítása alá. Ez a gyakorlatban úgy fest, hogy végigügetünk a pályákon szimpla antiterror szerepkörben, és a kullancsként ránktapadó trióra bízzuk azt a 10%-nyi ellenfelet, amire nem jut elég töltény, vagy idő. A kasztrált koncepció után már ne lepődjünk meg azon, hogy a csapat összeállításába egy centi beleszólásunk se lehet. Így meglehetősen durcásan léptem tovább a felszerelésrészbe, ahol a 42 csúzliból álló arzenállal szembesülve sikerült lehiggadni. A jelszó itt vélhetően az lehetett, hogy „világ rohamkarabélyai és géppisztolyai egyesüljetek!". A modern hadviselés legjobb darabjai fénylenek itt, és mindegyikre aggathatunk még valami extrát is (irányzékot, extra tárat, hangtompítót). A kínálat szép széles, de gebedjek meg, ha értem, gránátvetőt milyen esetekre készített be a fejlesztői gárda… Ugyanígy a fegyverekhez rendelhető kiegészítőkben sem találtam sok logikát: például egy P90-re, amely kifejezetten moduláris fegyver, vajh miért nem tehetek red dot reflexirányzékot és hangtompítót egyszerre!? A géppuskára illeszthető távcső is kikéri magának, hogy egyáltalán a közelébe kerül egy ilyen szerkezetnek… Ezek bagatell hibák, mint a lövedékek ömlesz-

tett, és nem táranként nyilvántartása, de szőrszálat hasítani a hangulat érdekében én bármikor kész vagyok, hehe.

OPEN, BANG, AND CLEAR!

A világ megmentése 16 pályára korlátozódik, de mindegyik lényegesen nagyobb, több szintből áll, mint azt megszokhattuk a sorozattól. Olyan egzotikus helyszínek kerülnek terítékre, mint a skót parlament, Párizs katakombái, Calais kikötője, Marseille szűk utcái, vagy a pretoriai bank. A bejárásuk lineáris, jellemzően zsákutcák, barikádok, nyithatatlan ajtók terelik az egyetlen helyes irány felé a játékost. Taktikázásra csak néhány terebélyesebb, több bejárattal rendelkező teremnél kapunk lehetőséget. Ilyenkor lép képbe a SWAT-ból ismerős helyzetérzékeny menü, amely különböző behatolási technikákat kínál. Az osztagot rábírhatjuk az ajtó berobbantására, a zsanérok szétlövésére, de kalapáccsal is bezúzhatják a nyílászárót, vagy egyszerűen használhatják a kilincset is (ki gondolná...!). Kopogtatás után mehet a vakító-, durvább esetben a repeszgránát, majd a helyiség megtisztítása. Az *ajtók szétverése egyébként legfeljebb figyelem*elterelő manővernek vagy hangulati elemnek jó, ugyanis általában nincsenek zárva – vagy ha igen, azokat csak mi nyithatjuk.

Az osztagunk viselkedését alaphelyzetben szabályozó algoritmusok általában a vezető pozícióját, és a helyszín adottságait veszik figyelembe az alakzat kialakításánál. Ha egy ajtó mellett állunk meg, a bevett taktikai drillnek megfelelően az ajtófélfák mellé zárkóznak fel a többiek, egy pedig hátulról fedez; ha pedig netán megpihennénk nyílt terepen, a csapat azonnal biztosítja az összes lehetséges ki- vagy bejáratot. A közvetlen utasításokhoz a célkeresztet kell használnunk, illetve a scout/assault viselkedésmód kombinációit, mégpedig végtelenül egyszerű módszer szerint. Mutass rá egy pontra, és az embereid azonnal nyomulnak is oda – ha ez a pont történetesen egy sarok, csak egy akcióhős válik le az alakzat*ról, előremegy, felderít és jelent. A programban* van beépített hangfelismerő rendszer, így az utasításokat – megfelelő kiejtéssel – mikrofonon keresztül mi magunk is benyöghetjük.

A jó öreg R6 sorozatban egy-egy értékesebb karakter (Prize, Chavez) halála, vagy akár sebesülése is súlyos traumát okozott; ha nem akartál gyenge mutatójú bakákkal vergődni a végjátékig, bizony muszáj volt nullszaldós veszteséglistára kijátszani a küldetéseket. Nos, mostantól ez is a múlté, ugyanis a küldetések közti elhalálozások csupán apró mellékzöngék, ha valaki meghal, az a rögzített eligazításoknak hála, néhány küldetéssel később, a rá osztott szerepben úgyis feltámad. A rajongók azt is nehezen fogják benyelni, hogy az „egy lövés és megdöglesz" szisztémát hárompontos egészségügyi mutató váltotta fel, ahol minden komolyabb találatnál csupán egységnyi levonás a bünti. Sőt a sebesülésnek következményei sincsenek, egy szitává lőtt társ ugyanolyan hatékony marad, mint a karcmentes.

TANGO DOWN

A képi világ nem csorbítja a Ubisoft hírnevét, részletesen kidolgozott karaktereket kapunk, profin lemodellezett mozgásokkal, mintha csak a korábbi epizódból egy copy-paste műveletsort

Kifinomult taktika: rögtönzött breakdance-bemutatóval tereljük el az ellenfél figyelmét

nincs tovább?

A Rainbow Six széria következő darabja a Critical Hour lesz, amely úgy tűnik, csak konzolokon jelenik meg, valamikor 2006 második felében. Ami miatt nekünk ez mégis érdekes, hogy „vissza a gyökerekhez!" jellegű fordulat állt be az új epizód megtervezésekor. A R6 régi pályáit újítják fel, szám szerint hetet, és a hajdani PC-s erényeket (intelligens ellenfelek és csapattársak, taktikára ösztönző játékmenet) szeretnék megcsillogtatni. Ámen. Ja, és kérjük PC-re is...!

hajtottak volna végre. A belső tereken meglepően élethű környezetet sikerült varázsolni a cselekmény köré, ez egyrészt a javuló megvilágítási-árnyékolási technikának köszönhető, másrészt a mindenhol jelen lévő fizikának. Törhető tárgyakon, reálisan viselkedő üvegfelületeken tesztelhetjük a fegyvereket. Az ellenségbe kódolt intelligencia megüti az elvárható szintet, de csak alig. A gránátot (néhol füst-, sőt a játék végén néhány vakító is elrepül) hajigáló terroroknál a fedezékkeresés általános, tipikusan sarkok mögül kihajló fegyveresekkel számoljunk. A reakcióidő, és a pontosság nem erényük, az RPG-sek, és a történet végén néhány izmosabb zsoldos izzaszthatja csak meg a játékost. Ami viszont kifejezetten tetszett, hogy meglepve egy-egy járőrt, annak először elő kellett kapnia a hátán fityegő fegyvert, tehát volt némi realitása a dolognak. A bejelentett új ragdoll rendszert, amely számos elhalálozási mozgássort képes elénk tárni, szintén dicséret illeti, ennyi kusza végtagokkal elterülő hullát még nem láttam. Sajnos korrekt sérülésmodell a terroristáknál sincs, pedig a bicegve menekülő, vagy a fegyvert elejtő egyed alapkövetelmény kellene, hogy legyen ma már.

PECH

A multiban némi előnyt érzek a konzol javára, ugyanis az rendben, hogy az Ubisoft szerverén 16 fő nyomulhat számos játékmódban (beleértve a kooperációt is), de sajnos PC-n elmaradt az Xbox Live briliáns PEC (Persistent Elite Creation) módja. Az online teljesítményt mérő és jutalmazó rendszer a karakternek folyamatos fejlődési lehetőségeket kínál – ennek hiánya érzékeny veszteség. A lassan meghonosodó multis tradíció, hogy az R6 klasszikusnak nevezhető pályáiból néhányat újrahasznosítanak, a Lockdownban is jelentkezik, így került be a játszóterek közé a *Mint, a Bunkers, és a 747.*

Ha én lennék a mesebeli öreg király, most mindkét szemem sírna. Egy legenda merült el a kommersz tengerében, mert szépnek szép a Lockdown, és még azt sem mondanám, hogy unalmas, de ez már nem Rainbow Six, hanem valami egészen más.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A Lockdown szórakoztató „run and gun" shooter, ami nagyképernyős tévén vasárnap délután elmegy, de nálam az R6-hoz teljesen más képzet társul: a tervezésé, és többirányú behatolási manővereké – így a program meglehetős csalódás volt.

TIKA

PRO: Korrektül kivitelezett látvány, hangok, és profi fegyverek. Bo multis körítés.

KONTRA: Az új koncepció épp a Rainbow Six régi varázsát nyírta ki.

6.7

ÖSSZEGZÉS: Freddy Kruger szavait idézve: „No pain, no gain" (fájdalom nélkül nincs nyereség), csak épp itt fájdalom volt, nyereség meg alig.

GÉPIGÉNY: P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 7 GB HDD

SWAT 4	85%
RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD	84%
CONFLICT GLOBAL STORM	70%

Mono és polifónikus csengések
06-90-635-545

TOP 10	mono	polifónikus
Oroszlán Szonja-Bebe - Micsoda nő	PC28939	PC33864
Oláh Ibolya - Magyarország	PC28899	PC33784
Irigy Hónalmirigy - Ne majmold	PC28986	PC33948
Kozmix - Honfoglalás	PC28928	PC33840
Üvegtigris 2.	PC28984	PC33955
Kistehén T. - Szájber gyerek	PC28753	PC37569
Rony - Árva fiú	PC28839	PC37665
LL Junior - Normális srác	PC28979	PC33943
Dj. Tiesto - Adagio for strings	PC28832	PC37652
Dopeman - Én és a kisöcsém	PC28955	PC33896

FILM	mono	polifónikus
Babar - Filmzene	PC28560	PC37255
Batman - Begins	PC28860	PC33710
Batman TV sorozat főcímzene	PC28861	PC33711
Batman Forever - betétdal	PC28863	PC33712
Batman and Robin - R.Kelly-Gotham	PC28862	PC33714
Forever Batman - Seal-Kiss from a	*PC28071*	*PC33713*
Derrick	PC28136	PC37316
Gladiátor	PC28322	PC37851
Harry Potter - Main Theme	PC28668	PC37377
Házibuli - filmzene	PC28645	PC37319
Jóbarátok	PC28749	PC37700
Keresztapa	PC28141	PC37058
Kill Bill - O ren ishii	PC28585	PC37286
Mission Impossible	PC28144	PC37126
Moho Sapiens - Angyalbőrben	PC28847	PC37675
Orion űrhajó - filmzene	PC28646	PC37953
Schindler Listája	PC28042	PC37133
Star Wars 3 - Battle of heroes	PC28842	PC37657
Surda	PC28627	PC37300
Szex és New York	PC28773	PC37712
Vuk	PC28321	PC37079

R'n'B - RAP	mono	polifónikus
50cent - Candy shop	PC28737	PC37545
50 cent - Just a little bit	PC28856	PC33701
50cent - P.I.M.P.	PC28781	PC37425
Black Eyed Peas - Don't lie	PC28896	PC33777
Black Eyed Peas - Hey Mama	PC28083	PC37825
Black Eyed Peas - Shut up	*PC28048*	*PC37429*
Black Eyed Peas - The apl song	PC28713	PC37524
D12 - My band	PC28297	PC37087
Eminem - Mockingbird	PC28714	PC37534
JayZ feat Beyonce - Bonnie and Clyde	PC28692	PC37477
Kanye West & Adam Levine - Heard em	PC28950	PC33888
K-Maro - Femme like you	PC28704	PC37513
Mario - Let me love you	PC28743	PC37549
Nelly - Over and over	PC28705	PC37514
The Game - How we do	PC28736	PC37541
Will Smith - Switch	PC28825	PC37762

DANCE- TRANCE - TECHNO	mono	polifónikus
2Black - Waves of love	PC28815	PC37602
Arash - Boro boro	PC28777	PC37576
Chemical Brothers – Galvanize	PC28695	PC37500
Daft Punk - One more time	PC28549	PC37815
Daniel Hope - Love and pride	PC28778	PC37577
Danzel - Pump it up	PC28477	PC37180
Danzel - You are all of that	PC28738	PC37547
Dj Harmath and Yosh - Szerelemangyal	PC28949	PC33886
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	PC28708	PC37218
Dj Tiesto – Forever today	PC28683	PC37466
Dj Tiesto - Rain down me	PC28709	PC37522
Dj Tiesto - Traffic	PC28540	PC37041
Dj. Tiesto-Solarstone & Jes - Like a water	PC28843	PC37673
Dj.Wajko-Dj.Szatmári - Balatoni nyár	PC28840	PC37653
Dune - I can't stop raving	PC28826	PC37763
Erős vs Spigiboy - Rég várok valakire	PC28852	PC37692
Fatboy Slim - The joker	PC28741	PC37548
Groove Coverage - Runaway	PC28684	PC37468
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC28853	PC37693
Infernal - From Paris to Berlin	PC28876	PC33742
Jan Wayne - Here I'm send me an angel	PC28466	PC37746
Junior Jack - Stupidistico	PC28537	PC37165
Karányi - Álomszép	PC28873	PC33733
Kozmix - Honfoglalás	PC28928	PC33840
Lasgo - Pray	PC28636	PC37450
Moby - Body rock	PC28711	PC37519
Moby - Lift me up	PC28748	PC37566
Naksi-Brunner - Budapest száll	PC28493	PC37192
Naksi-Brunner - Rodina	PC28870	PC33726
Naksi-Brunner - Szivárvány	PC28681	PC37367
Peat Jr Fernando - Álmodj egy szebb	PC28871	PC33727
Peat ir Fernando - Végtelen nyár	PC28859	PC33707
Pinocchio - Tes pas cap pinocchio	PC28951	PC33889
Scooter - One always hardcore	PC28687	PC37469
Scooter - Suavemente	PC28780	PC37578
Unique - Itt vagy velem	PC28855	PC37698
Vanguarde - Mamma-mia	PC28795	PC37592

LEGÚJABB CSENGÉSEK!	mono	polifónikus
Bikini-D.&D.4ever - Mielőtt elm. '05	PC29177	PC33037
Capuccino - Elloptad te lány a	PC28993	PC33031
Dred - Az éjjel	PC29178	PC33038
Edda - Éjjel érkezem	PC29179	PC33039
Galambos D. - Szeretném az igazit	PC28994	PC33032
Igni - Barna lány	PC28989	PC33022
Irigy Hónalmirigy - Ne majmold	PC28986	PC33948
Karányi-Judy Jay - I may be your star	PC28981	PC33949
Kefir - Az élet megy tovább	PC28982	PC33950
Molnár F. Caramel - Millió kérdés	PC28985	PC33015
Molnár Ferenc Caramell - Ne szólj	PC28990	PC33025
Pápai Joci - Ölelj át	PC28995	PC33034
Rapülők - Jó reggelt	PC28987	PC33017
Rony - Még sohasem	PC28996	PC33036
Roxx 69-Székelyhídi Balázs - A jel	PC29180	PC33042
S.B.Monster - Hova tűnt s.b.monster	PC28988	PC33019
The Disco Boys - Hey St Peter	PC28991	PC33027
Unique - Én	PC28983	PC33954
Üvegtigris 2.	PC28984	PC33955
Yondreboi - Badly broken butterflies	PC28992	PC33028

SZERELMES DALOK	mono	polifónikus
Bartók Krisztián - Forradalom	PC28848	PC37683
Apostol - Eladó, kiadó most a	PC28365	PC37859
Dupla kávé - Se veled, se nélküled	PC28399	PC37892
Mary - Jeges szív	PC28468	PC37750
Nox - Csak játssz	PC28924	PC33831
United - Végső vallomás	PC28716	PC37533
Vtech - Homokba írt szerelem	PC28453	PC37945
Zséda - Mindhalálig mellettem	PC28823	PC37475
Lagzi Lajcsi - Szeress úgy	PC28422	PC37914
Nox - Százszor ölelj még	PC28569	PC37711

MAGYAR POP	mono	polifónikus
Ágnes Vanilla - Csak egy éjszaka	PC28530	PC37209
Ákos - Ilyenek voltunk	PC28255	PC37049
Ákos - Keresem az utam	PC28362	PC37856
Ákos - Valami véget ért	PC28364	PC37858
Baby Gabi - Lányi Lala - Darabokra	PC28329	PC37139
Baby Gabi - Ha újra kezdhetném	PC28941	PC33867
Baby Gabi - Szivárvány	PC28908	PC33800
Bella Levente - *Csak a szíved kell*	PC28845	PC37678
Black II Black - Te vagy az akit a	PC28872	PC33731
Club 54 - Csukd be a szemed	PC28942	PC33738
Club 54 - Még egyszer	PC28483	PC37095
Crystal - Álom	PC28375	PC37869
Crystal - Hajnali fény	PC28629	PC37315
Crystal - Itt megtalálsz	PC28342	PC37080
Crystal - Összetört a szívem	PC28792	PC37593
Crystal - Vigyázz rám	PC28378	PC37872
Csonka András - Szeretem a	PC28379	PC37873
Dancs Anna-Ferry - Soha ne múljon	PC28380	PC37874
Desperado - Add nekem az álmod	PC28830	PC37645
Desperado - Gyere és álmodj	PC28384	PC37000
Desperado - Még egy utolsó perc	PC28387	PC37880
Desperado - Rajtad múlik	PC28258	PC37881
Desperado - Tiéd a főszerep	PC28391	PC37884
Desperado - Tombolj	PC28392	PC37885
Emilio - Ez a dal	PC28911	PC33804
Fiesta - Újra meg újra	PC28405	PC37898
Fresh - Félig ördög, félig angyal	PC28883	PC33749
Galambos Dorina - Instant nő	PC28849	PC37686
Gáspár L. - Hagyd meg nekem	PC28556	PC37444
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PC28568	PC37267
Geg - Az élet nem Hollywood	PC28846	PC37680
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC28853	PC37693
Groovehouse - Elmúlt a nyár	PC28407	PC37900
Groovehouse - Ha újra látom	PC28408	PC37901
Lola - Álomtánc	PC28904	PC33794
Minisztár - Szerelem egy életen át	PC28898	PC33783
Neo Tones - Szőke nő	PC28874	PC33736
Nox - A tél dala	PC28670	PC37380
Nox - Ébredj fel	PC28344	PC37082
Nox - Égen földön	PC28430	PC37922
Nox - Forogj világ	PC28822	PC37631
Pápai Joci - Ne nézz így rám	PC28905	PC33795
R-Port - Győznünk kell	PC28906	PC33796
TNT - Egyetlen szó	PC28277	PC37035
TNT - Élj az élettel	PC28442	PC37934
TNT - Hallgasd, hogy zsong a tavasz	PC28915	PC33815
TNT - Nélküled	PC28443	PC37935
TNT - Nem találok szavakat	PC28444	PC37936
Zámbó Jimmy - Requiem	PC28907	PC33799
Zanzibár - Ilyen az élet	PC28944	PC33874

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. PC28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek.
Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

SMS Chat 1784

Jól jönne egy kis kaland?!

Küldd el nevét és a név után a neki szánt üzenetet a 1784-re! (Pl. PCDETTI szép vagy!) Minden további üzeneted kezdd a kiválasztott lány nevével! SMS ára: bruttó 288 Ft /SMS. A lányok éjjel-nappal várják SMS-ed! Küldj SMS-t és azonnal válaszolni fognak!

Válaszd ki a hozzád illő lányt!

Mobil videó
06-90-629-444

PC823497 PC823517 PC823521
PC823474 PC823498 PC823502
PC823504 PC823510 PC823516

Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

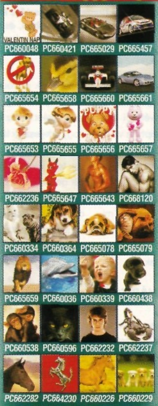
Regisztráld magad a megújult Lamour társkeresőben!

Küldd el SMS-ben a PCREG szót a 1781-re!

A többiben már rendszerünk segít!
A telefonszámod senkinek sem adjuk ki!
Társkeresés csak bruttó 91 Ft /SMS!

STAR LOGO AZ ÉN MOBILOM

Színes háttérképek
06-90-635-545



PC660048 PC660421 PC665029 PC665457
PC665654 PC665658 PC665660 PC665661
PC665653 PC665655 PC665656 PC665657
PC662236 PC665647 PC665643 PC668120
PC660334 PC660364 PC665078 PC665079
PC665659 PC660036 PC660339 PC660438
PC660538 PC660596 PC662232 PC662237
PC662282 PC664230 PC660226 PC660229

Szexi háttérképek
06-90-629-444

PC660056 PC660067 PC660069 PC660070
PC668015 PC668065 PC668117 PC668127

Valódi csengések
06-90-629-444

KOMOLYZENE	
Beethoven - Für Elise	PC16030
Beethoven - Symphony No.9 Allegro assai	PC16043
Gershwin - Rhapsody in blue	PC16156
Vivaldi - 4 évszak	PC16008
Wagner - Ride of the Valkyrie	PC16192

HANGEFFEKTEK	
babanevetés	PC16147
báránybégetés	PC16023
baromfiudvar	*PC16151*
brekegés	PC16021
chopper beindul	PC16148
chopper távolodik	PC16149
chopper üresjárat	PC16150
cicanyávogás	PC16110
cross motor gyorsul	PC16913
cross motor nehéz terepen	PC16111
crossmotor - gázfröccsök	PC16017
elefánt trombitálás	PC16210
FORMA 1 grand prix	PC16140
helikopter motor leállítás	*PC16236*
kacsahápogás	PC16022
kapásjelző - delkim úszó	PC16209
kecskék	*PC16211*
klasszikus vekkerhang	PC16096
kutyaugatás	PC16095
lézerpisztoly	*PC16113*
madárcsicsergés	PC16179
malacröfögés	PC16049
nyerítés	PC16114
oroszlánbőgés	PC16213
rally dakar	PC16240
rally motortúráztatás	*PC16241*
rally start	PC16242
rally száguldás	PC16243
Star Wars Lézerkard	PC16048
streetracing	*PC16141*
tehénbőgés	*PC16214*
US Army Air Force	PC16194
vadmacska támad	PC16152
varázslat	*PC16198*
vérebek	PC16212

DANCE	
Bárány-Jován - Perfect harmony	PC16042
Daniel Hoppe-Paul King - Love and pride	PC16131
Danzel - Pump it up	PC16000
Danzel - Put your hands up in the air	PC16199
Danzel - You are all of that	PC16101
Deep Dish - Say hello	PC16170
Dj Szatmári-Jusus - 100 évet várnék	*PC16153*
Dj. Sammy - Califonia dreemin	PC16036
Dred - Csak a hold	PC16132
Erős vs. Spigiboy - Rég várok valakire	*PC16134*
Erős vs. Spigiboy-Fresh - Karnevál	PC16133
Ethan - In my heart	PC16219
Fresh - Félig ördög (Erős vs Spigiboy mix)	*PC16088*
Global Deejays - What a feeling	PC16135
Groovehouse - Ébredj mellettem	*PC16171*
Hamvai P.G.-Hauber - A vágy kapuja	PC16136
Infernal - From Paris to Berlin	PC16157
Karányi - Álomszép	PC16137
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	PC16987
Lorna - Papi chulo	*PC16087*
Náksi-Brunner feat. Myrtill - Mindenki	PC16163
Peat Jr. and Fernando - Végtelen nyár	*PC16164*
R-port feat. Nemzeti 11 - Győznünk kell	PC16190
Salome de Bahia - Taj Mahal	PC16989
Spigiboy - Éjjel érkezem	PC16038
Spy the ghost - It's time to disco	PC16094
Stonefield - You and only you	PC16233
Tiesto - Adagio for strings	PC16204
Tiesto - Just be	PC16205
Tiesto - Love comes again	PC16206
Tiesto - Traffic	PC16207
Tranzident feat. Cyk B - Budapest Parade 2005	*PC16165*

INDULÓK	
A Szovjetunio himnusza	PC16029
Amuri partizánok	PC16084
Internacionálé	PC16104
Köszönjük néked Rákosi elvtárs	PC16085
Mint a mókus fenn a fán	PC16106
Poljuska	PC16159

MAGYAR ZENÉK	
Bella Levente - A szíved kell még	PC16217
Caramel - Szállok a dallal aréna verzió	PC16229
Caramel - Ugyanúgy soul	PC16230
Caramel - Várt váratlan	PC16231
Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	PC16012
Irigy Hónaljmirigy - Nem élhetek pia nélkül	PC16013
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	PC16004
Irigy Hónaljmirigy - Száz utasnak 50 a fele	PC16014

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545–re! WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, MOBIL VIDEÓ): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférésed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép: bruttó 480 Ft /SMS. Valódi csengőhang, szexi háttérkép, mobil videó: bruttó 960 Ft /SMS. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

Két túsz között írta · Flatline

THE REGIMENT

fejlesztő > kuju kiadó > konami web > www.konami-regiment.com

A Kuju Entertainment Európa egyik vezető független fejlesztője PC-re, konzolokra és mobiltelefonokra. Hat stúdiójuk van, mind az Egyesült Királyságban, és tizenöt éve vannak jelen az iparágban, olyan címekkel a hátuk mögött, mint a Call of Duty konzolos verziói, az Eyetoy Play 3, vagy a Microsoft Train Simulator.

A japán konzolóriás Konami eddig nem arról volt híres, hogy sűrűn dolgozna európai fejlesztőkkel, egy-két kivételtől eltekintve (melyek közül talán az Apocaliptyca volt a legjobb), nemigen adtak esélyt külső fejlesztőstúdióknak. Most újabb ritka kivételként az angol Kuju készített nekik a SAS (a brit terrorista-elhárítás) viselt dolgain alapuló kommandós, benyomulós, túszsimogatós játékot – most kiderül, miben különbözik, vagy éppen miben válhat vetélytársává a Ubisoft híres Rainbow Six sorozatának és az újgenerációs SWAT-epizódoknak.

SOKADIK, TERRORISTA-ELHÁRÍTÁST SZIMULÁLÓ JÁTÉK

A formula adott volt: olyan játékot szerettek volna összehozni a brit stúdióban, amely túszmentő akciókat szimulál élvezetes, izgalmas módon. A vetélytárs SWAT- és a Rainbow Six-sorozat egyaránt a negyedik epizódjánál tart, stabil rajongói tábor támogatja őket, így a Regimentnek teljesen új versenyzőként nehéz lehet labdába rúgnia – örömteli, hogy a fejlesztők láthatólag mindent megtettek annak érdekében, hogy frissnek és vonzónak tüntessék fel a játékukat. A Regimentet az Unreal második generációs motorja hajtja, Karma fizikai rendszer lapul benne, így a lehetőség adott volt az első osztályú kivitelezésre. A grafikáról ugyan részletesebben is lesz szó, de az már önmagában sokat jelent, hogy PC és PS2 verzió létezik a játékból – ez ugyan még nem utal egyértelműen rusnya, életlen textúrákra, de a gyakorlatban általában rossz ómen arra nézve, hogy milyen külsőségekre számítsanak a PC-sek. Ezúttal is így van; noha lényegesebben jobban irányítható és szebb is a PC-s verzió, mint a konzolos, különösebb ok nincs a fanyalgásra, de azért ennél bőven látványosabb játékok is megjárták már a monitorunkat...

Szemfülesebb játékosok már a menüben észrevehetik, hogy itt bizony komolyan gondolják azt, hogy a terroristaelhárító erők a világon szigorú szabályok alapján működnek és zavarják le a maguk kis bevetéseit – és ezt a tréning missziók alaposan (és kissé frusztráló módon) belénk is verik. Eleinte csak a szobákba való betöréssel és a benti helyzet felmérésével kell bajlódni, később a fegyvereket és az extra, más játékokban nem szereplő lehetőségeket boncolgatják. Ezzel nem is lenne baj, ha nem arról szólna a dolog, hogy csak akkor tanulhatjuk meg a következő leckét, ha az előzőt nagyon jó idővel, legalább 75%-os sikerességgel végeztük el. Ez annyit tesz, hogy rohanni kell, mint a güzü, nincs idő pepecselésre, különben még a tutorial küldetéseket sem éljük túl ép idegekkel, monitorral és billentyűzettel.

TÁJOLÁS

Ha már a konkurenseket említettük: a Regiment pontosan szembemegy a SWAT és a Rainbow Six sorozat klasszikus, pepecselős, halkan és lassan előre nyomulós, minden neszre extra fi-

A NIMRÓD hadmuvelet

A játék egyik bevetése, az Operation Nimrod a valóságban is megtörtént, sőt ez emelte a média érdeklődésének középpontjába a SAS-t. 1980. április 30-án egy hatfős fegyveres csoport szállta meg Irán londoni nagykövetségét, 91 börtönben tartott társuk szabadon bocsátását követelve. A terroristák 26 túszt ejtettek, amelyek közül a rendőrökkel való alkudozás közben ötöt szabadon engedtek. Az elhúzódó túszdráma hatodik napján a terroristáknál elszakadt a cérna, és kivégeztek egy túszt, majd az ablakon keresztül a kamerák elé dobták a hulláját. Ezt látva az akkori brit miniszterelnök megadta a parancsot a SAS-nak a behatolásra; a speciális kommandó 23 perc múlva megrohamozta az épületet, és megölte az összes terroristát. Mint később kiderült, a terroristák mögött az iraki titkosszolgálat állt, és ez nagyban hozzájárult a nyolc éven át tartó, több mint egymillió emberéletet követelő irak-iráni háború kitöréséhez.

gyelmet fordító játékmenetével, és a minél gyorsabb, akciódúsabb és eredményesebb behatolást favorizálja. A Kuju tanácsadója egy „híres skót SAS-tag" volt, aki számos videóban rögzítette, milyen események zajlanak a valós élethelyzetek alapján kreált pályákon; be-bepillantást enged a szakmai titkok tárházába, és hasznos tippeket ad arra az esetre, ha valaha véletlenül egy ilyen elit csapatban találná magát bárki. Mindig érdemes odafigyelni a tanácsaira, kár, hogy nincs feliratozva, amit mond, és Mac bátyó ékes akcentusa bezavarhat az amúgy angolul jól kommunikáló játékosoknak is.

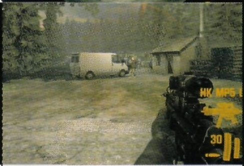
info

A Regiment jól jelzi a Konami fokozódó érdeklődését a PC iránt. Reméljük a Metal Gear Solid 3-at is átírják hamarosan!

TÚSZDRÁMA NÉGY FELVONÁSBAN

Pontosan egy tucatnyi pályával kell megbirkóznia (a tréningen felül természetesen) annak, aki úgy gondolja, ha eldöntötte, hogy szimulációs (elég életszerű, szinte minden bekapott lövés azonnali halált jelent), vagy árkád módban indul neki a dolognak. Utóbbit azoknak javaslom, akiknek csak azért csillant fel a szeme a játékkal kapcsolatban, mert az Unreal szót említettem az elején – előbbit pedig mazochistáknak, időmilliomosoknak, vagy időmilliomos mazochistáknak. Nem is merek belegondolni abba, hogy szimulációs módban hogy lehet jó idővel teljesíteni egy keményebb pályát, hogy megnyíljon a következő – ugyanis mint említettem, nem elég 100%-os eredményességgel letudni egy küldetést, az idővel is folyamatosan versenyt kell futni.

A játékban tulajdonképpen csak négy helyszín van: az iráni nagykövetség, egy fiktív londoni metrómegálló, egy rosszfiúktól hemzsegő farm és a parlament. Ebből úgy jön ki a 12 pálya, hogy egy-egy helyszínen az akciót többször, több nézőpontból is végigélhetjük: egy másik benyomuló osztag tagjaként teljesen más irányból, más kihívásokkal kell szembenéznünk, így más játékélményt is kapunk. Meglepő módon működik a dolog, csak írásban hangzik túl unalmasan; a pályatervezők becsületére írandó, hogy nagy és összetett pályákat alkottak, amiben még így, a többedszeri látogatás alkalmával is el lehet veszni néha. Maga a játékmenet nagy vonalakban abból áll, hogy a csapatot vezetve, szobáról szobára nyomulva minél gyorsabban öljük meg, vagy bilincseljük meg a terroristákat – anélkül, hogy a közelükben lévő túszokkal végeznének. A rosszarcúakat vidáman arcon is lehet bokszolni, ha nem maradnak nyugton bilincselés után (vagy akár előtt), ami kimondottan jó poén. Többször volt rá példa, hogy halottnak tettette magát egy terrorista, így duplán meg kellett bizonyosodni arról, hogy okozhat-e még meglepetéseket a fekvő bácsi. Az AI nem a legjobb, leginkább az ellenfelek reakcióin látszik, hogy ráfért volna még némi finomítás a kódnak erre a részére. A csapattagok jól mozognak, az ajtók és használható tárgyak körül space-re megjelenik a lebegő menü, amiben az egér megfelelő irányba húzásával adható ki a megfelelő parancs. A gránátok megsemmisítik az útakadályokat és torlaszokat, melyek a haladást hívatottak lassítani, de a legjobb jelenet az, amikor a többiek törnek be egy szobába, kilőve az ajtón a zsanérok vélt helyeit, majd berúgva a szabadon lifegő ajtót a szobába, ahol pánikoló terroristákkal találják magukat szembe, közben pedig vadul üvöltik, hogy ne hagyjuk őket egyedül. Bármilyen sekélyesnek is tűnik, a gyakorlatban működik és játékélményt ad a dolog: menni kell és lőni, a sokszorosan bevált recept most sem hagyta cserben a fejlesztőket.



SZÖRCSÖGÉS ÉS PUFFOGÁS

A grafikánál már pedzegettem, hogy nem a legkorszerűbb és legfincsibb darab a Regiment, mégis helytáll még a kinézete, míg a lassacskán beérő, az Unreal 2.0-nál jóval fejlettebb motorokat használó játékok el nem özönlik a piacot. Az animációk jók, bár a fizikai modellezés néha meglehetősen abszurd pozícióba tudja kényszeríteni a hullákat – igaz, a nem éppen tökéletes ragdoll fizika ismerős lehet mindenki számára már. A fegyverek viszont jól néznek ki! Mivel az egyszemélyes kampányban nincs lehetőségünk kiválasztani, hogy milyen felszereléssel szeretnénk nyomulni, azok, akik az összes csúzlit ki szeretnék próbálni, a multiplayer gombra klikkeljenek. Dedikált szerver sajnos nincs (bár ezt a legújabb patch vélhetőleg megoldja), plusz a kétmagos processzorral rendelkező játékosok készüljenek fel a lassan szokásossá váló proci-affinitás állítgatásra, ha azt szeretnék, hogy fusson is a játék, ne csak hibaüzeneteket dobáljon.

A hangok sem sokkal jobbak a grafikánál, egyenesen zavaró néha az állandó szüttyögés, amit a túszok kiengednek a torkukon; rosszabb, mint egy délutáni brazil szappanopera, amiben állandóan hüppögnek. Egyedül a csapattagok kommunikációja sikerült jól, a többi meg legyen erős átlagos, így nem szólom meg nagyon a dolgot.

...ELFOGYOTT A REGIMENTJE

Mindenképpen jó lépés a Konami részéről, hogy keresi az új lehetőségeket, úgy játékstílus, mint a PC, mint játékplatform felé, nem rossz lépés számukra a Regiment, kíváncsi vagyok, hogyan teljesít majd a kasszáknál. Ugyan kételem, hogy bárhol különösebb kritikai elismerést kapna, jól összerakott és (a patch-elés után) egész élvezhetően kiegyensúlyozott játékot kap az, aki megvásárolja.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Azt hiszem nem lesz túl időtálló a Regiment, hacsak nem kapnak rá a népek tömegesen a kooperatív multiplayerre, ami valóban élvezetes, és a játék hosszú távú sikerét biztosíthatja.

PRO: Pörgős akció, jó pályák

KONTRA: Buta AI, néha túl nehéz, kevés küldetés

6.4

ÖSSZEGZÉS: Elismerésre méltó próbálkozás, kisebb-nagyobb bugokkal. Ha szereted a túszdrámás játékokat, érdemes vetned rá egy pillantást.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

SWAT4	85%
RAINBOW 6 LOCKDOWN	67%
CONFLICT GLOBAL STORM	70%

Grand Crash Auto, avagy karosszérialakatosnak áll a világ

írta · GregS

no. 2 PC GURU

video a DVD-n!

CRASHDAY

fejlesztő > replay studios kiadó > atari web > www.atari.com/crashday

A hamburgi székhelyű Replay Studios eddig csupán a halovány sikerű Sabotage 1943 című világháborús taktikai-akciójátékkal vetette magát észre a játékpiacon – most azonban a Crashdayjel megnyílt számukra a lehetőség, hogy a Carmageddonhoz és a Destruction Derbyhez fogható klasszikusok közé emelkedjenek…

A Crashday munkálatai igazi hobbiprojectként indultak meg még anno 1997-ben. Robert Clemens és Jan Bodenstein játékőrült tinédzserként lenyűgözve állt az ebben az évben megjelent brutális, de egyben roppant szórakoztató és újszerű autóverseny, a Carmageddon előtt. Az elmebeteg játékmenet mellett elsősorban a program fizikája taglózta le őket, és fiatalos lelkesedéssel pedig azon nyomban elhatároztak, hogy ők is összeütnek valami hasonlót, csak a járókeretes öreg nénik elgázolása helyett a Stunts mókás, ugratós játékmenetével. A játék igazi garázsfejlesztés volt, nem sürgette őket senki a befejezéssel, így röpke hat-hét évnyi (!) programozgatás után még mindig nem látszott az alagút vége – annyi viszont igen, hogy ígéretes, jó kis játék lesz belőle, ha egyszer elkészül. A fiúk közben felnőttek, és elhatározták, hogy egy tapasztalt kis csapathoz betársulva kereskedelmi forgalomba hozzák a nagy művet, így 2003-ban leszerződtek a hamburgi Replay Studiosszal, majd az Atari kiadóval. Jó pár hónap csúszás után végre aranylemezre került a játék, és a végleges verzió minden porcikáján látszik a készítők határtalan lelkesedése és szeretete – ráadásul a garázsfejlesztéses múlt ellenére csak néhány ilyenkor megszokott apró hiányosság piszkít bele a maga kategóriájában csaknem tökéletes összképbe.

„A JÁTÉK LEGNAGYOBB HIÁNYOSSÁGÁT, AZ ALACSONY PÁLYASZÁMOT VALAMELYEST PÓTOLJA A KÖNNYEN HASZNÁLHATÓ PÁLYAKÉSZÍTŐ. CSAK LEGYENEK VÁLLALKOZÓ SZELLEMŰ RAJONGÓK…!"

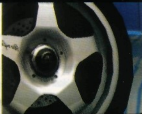
Milyen kényelmes kis huzat lehet így repülés közben, kitört ablakokkal...

info: A Crashday egyik fő ihletforrásának számító Carmageddon új részét épp most állították le véglegesen az SCi-nál...

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

Az előző számban a TOCA 3 kapcsán a „valaha volt egyik legváltozatosabb autós játék" címet akasztottam a tesztalanyra – most azonban gyorsan ki kell igazítanom magamat: ezt csak a „natúr" autóversenyek keretén belül értettem. A rombolós-ugratós, alternatív játékmódokat nem tartalmazó TOCA 3 mellett igazi felüdülés a Crashday, ahol a legváltozatosabb marhaságokra vállalkozhatunk, és ez adja a program igazi esszenciáját.

Az egyszerű körversenyek, az időre menő viadalok és checkpoint-kapuk vadászata mellett roppant kreatív mutatványokra és megmérettté-



Bónusz küldetés: úgy végigmenni ezen a pályán, hogy a végén nem hányjuk le a szélvédőt

sekre vállalkozhatunk a játékban. A speciálisan ugratásokra kihegyezett pályákon a célunk minél látványosabb ugrásokat, fordulatokat, borulásokat bemutatva a minél magasabb pontszám elérése bizonyos időn belül: egyfajta Tony Hawk, autókkal. Hasonlóan a gördeszkás játékhoz, itt is rengeteg különböző forgást, mutatványt mutathatunk be, amiket egy nagy kombóvá összefűzve akár több tízezres pontszámokat is elérhetünk. A rendszer díjaz szinte mindent, akár épségben földet érünk, akár kolosszálisat bukunk: a forgásokat, az elért magasságokat, távolságokat.

Ugyan nagyon tisztességesen összerakták a program eme részét, de azért a gyönyörű törések ellenére egy idő után unalmassá válik a móka, hiszen a levegőben csak az iránygombokat használhatjuk, nem tudunk Tony Hawk-szerűen változatos csúszásokat, megkapaszkodásokat produkálni. Ráadásul nagyon kevés ilyen pálya van, amik viszonylag hamar ki is ismerhetőek.

A másik szokatlan játékmódunk sem lesz teljesen ismeretlen. A fejlesztőknek valószínűleg nagyon tetszhetett a Féktelenül című film, az egyik játékmódban ugyanis nem a minél gyorsabban történő célba érés számít, hanem hogy folyamatosan egy bizonyos sebességhatár fölött maradjunk – ami minden ellenőrző pont után növekszik. Autónk tetején pedig ott ketyeg a bomba, ami ha csak egyetlen másodpercre az adott sebesség alá esünk, roppant látványosan felrobban velünk együtt. A győztes természetesen az, akinek járgánya a legkésőbb, illetve egyáltalán nem robban ripityára. Többjátékos módban hihetetlen adrenalinbomba, amikor három játékos egymást lökdösve próbálja a kiálló tereptárgyakba „beakasztani" a többieket, miközben természetesen mindenki kínosan ügyel saját sebességére is. Hasonlóan jó szórakozást kínál a sima deathmatch is: egy sorozatlövővel és némi rakétával felszerelkezve a célunk minél több ellenfelünket totálkárosra törni. A rendszer teljesen ugyanúgy működik, mint az FPS-ekben (azaz a látványos széttrancsírozásunk után pár másodperccel mindig újjáéledünk), csak nincsenek felvehető fegyverek és bónuszok – de így is hihetetlenül gyors és intenzív játékélményt nyújt.

Bár annyira nem különleges, jópofa az ugrató

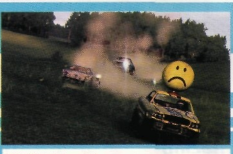
Játékmódok 01.

Testdrive

Sima verseny az idővel és az ellenfelekkel - a fair play szabályait felejtsük el, és a gázpedál mellett a ravaszra is tapadjunk rá!

Bomb Run

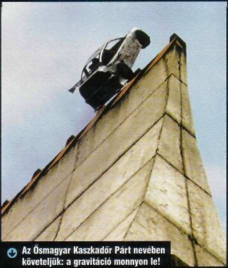
Mókás Féktelenül-utánérzés állandó adrenalin-túlpörgéssel, és Sandra Bullock fájó hiányával.



Hold the Flag

Capture the Flag négy keréken. Borítsuk fel a zászlóvivőt, és az így megkaparintott kinccsel haladjunk át a lehető legtöbb checkpointon.

mód, ahol – mily meglepetés! – egyetlen célunk hogy egy rövid szakaszon felgyorsulva, majd az ugratóról elrugaszkodva minél messzebbre repítsük járgányunkat. Ennél nagyságrendekkel



Az Ősmagyar Kaszkadőr Párt nevében követeljük: a gravitáció monnyon le!

izgalmasabb és egyedibb a bombaátadásos móka. Egy nagy arénában valamelyik versenyző egy bombával a kocsi tetején kezd. Az egyszerű fogócskához hasonlóan ezt egyszerű érintéssel át lehet adni bármelyik társunknak, aki ugyanígy szabadulhat meg veszélyes terhétől. A szerkezet egy előre meghatározott időpontban robban, és csak az zúzódik pozdorjává, akinél a detonációkor a bomba birtokában van. Ő lesz a kör vesztese, aki nulla pontot kap; akik szerencsésen túlélték a menetet, egy ponttal gazdagodnak, az a versenyző viszont, aki átadta a végül pórul járt sofőrnek a bombát, három pontot tehet zsebre. Az egyszerű, de annál szórakoztatóbb játékmód rendszerint igazi hajtépős végjátékot hoz, amikor a kisebb-nagyobb koccanások nyomán nem ritkán fél másodpercenként változik a bomba helye, ráadásul a passzív, elbújós taktika se működik, hiszen egy-egy pontokkal nemigen lehet nyerni.

Alternatív autóversenyek

A 80-as évek első klasszikus autóversenyei után – Test Drive és Super Cars sorozat – a játékfejlesztők is elkezdtek az alternatív autós mókák fele kacsintgatni, ahol nem csak célig való minél gyorsabb elérésre kell koncentrálni, hanem valami sokkal különlegesebbre kell rábírnunk négykerekűnket. Így született meg a klasszikusnak Stunts, melyben a látványos grafika mellett hatalmas, őrült ugratókkal tarkított pályákon kellett magunk mögé utasítanunk ellenfeleinket, ráadásul a programhoz pályaszerkesztő is járt! Szintén nem hétköznapi autós játék volt a Reflections (a Driver sorozat fejlesztői) Destruction Derbyje: mindkét részében látványosan törő, amortizálódó autókkal kellett tropára zúznunk ellenfeleinket. A legeredetibb (emellett legbrutálisabb és legbotrányosabb) játéknak járó címet azonban egyértelműen a Carmageddon viszi el. Az 1997-ben megjelent program nem csak fantasztikus, korát messze megelőző fizikával és törésmodellel rendelkezett, de a játék célja sem volt hétköznapi. Gyalogosok tömegét kellett minél kegyetlenebb, szadistább módon elgázolnunk: külön bónuszt kaptunk például a farolva bemutatott tömegmészárlásokért... A nem szokványos autóversenyek igazi otthona mindezek ellenére is mindig a konzolok voltak: a Twisted Metal és a Burnout sorozat hírneve talán még a PC-sek fülébe is áthallatszódott Playstationről és Xboxról.

RÖVID, DE TÖMÖR GYÖNYÖR

Valamennyi játékmódban lehetőségünk van némi ideiglenes sebességtöbbletet szereznünk: a turbónk aztán néhány másodperc feltöltődés múltán ismét bevethetővé válik. Ennek taktikus kezelése elengedhetetlen a győzelemhez – főleg

"Garázsban tartott, megkímélt állapotú, újszerű fényezéssel, csak igényeseknek..."

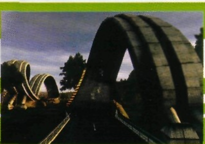
arra kell figyelnünk, hogy ne hevüljön túl, mert ekkor hosszabb időre válik használhatatlanná. Pálya- illetve beállításfüggő, hogy mikor milyen fegyvereket vethetünk be riválisaink ellen: egy sima körversenyt is igen izgalmassá tehet, ha minden autóból rakétaeregető csövek meredeznek kifelé.

A számos ötletes játékmód fantasztikus változatosságot ad a játéknak – főleg, hogy mindegyik megvalósítása igen jól sikerült, egyiket se érez-

Játékmódok 02.

Racing

Ha nem lenne minden versenyző bombákkal, rakétavezőkel és gépágyúkkal felszerelve, ez egészen hagyományos versenymód lenne...



Stunt show

Tony Hawk autóval - őrült ugratások, eszement trükkök, és másodpersenként több tucat totálkárosra zúzott járgány...

Wrecking match

Itt a győzelem a fontos, nem a részvétel! A legegyszerűbb minden ellenfelet rommá lőni, úgy biztos nem előznek meg...

zük tehernek karrierünk során. Az igazi gond az, hogy a különböző játékformákba alig van időnk kellőképpen belemelegedni, olyan gyorsan vége lesz a karrier módnak. Azt az alig húsz pályát gyakorlottabbak egy laza délután alatt lenyomhatják, köszönhetően annak is, hogy ellentétben az egyszeri versenyekkel, itt nem tudunk nehézségi szintet választani. További nagy szívfájdalom, hogy az úgynevezett történet mód átvezető jelenetei unalmas szövegdarálásból állnak: derék afroamerikai társunk igen homályos és összefüggéstelen módon, bármiféle körítés nélkül mesél a versenyszervezési módszerekről, megpróbáltatásokról, de gyakorlatilag nincs igazi történet, a verseny előtti szövegeket automatikusan fogjuk átugrani az első pár futam után. Ráadásul az egyes bajnokságok teljesítését még az intróhoz hasonló frankó videóval se jutalmazza a program. A versenyek nehézségi szintje általában igen alacsony szinten mozog, bár néha itt-ott, teljesen véletlenszerűen becsúszik egy-egy sokszorta nehezebb futam is – például a legelső terepen történő checkpoint-vadászatunk az egész játék második legnehezebb megpróbáltatása.

Elenyésző RPG-rész is helyet kapott a játékban: a versenyeken nyert, előre megszabott összegekből új autókat vehetünk, amiket külön-külön teleaggathatunk extrával. Vehetünk kétfajta páncélt, rakétát, pajzsot, roncsolót – ezekhez semmiféle leírás nem jár ugyan, de teljesen triviális, hogy mikor miket kell megvenni: egy nagy deatchmatch meccs előtt például „véletlenül" pont lesz már pénzünk egy komolyabb páncélra.

A karrier mód végigtolása után ugyan lehetőségünk van minden megismert pályán a szabad ámokfutásokra, mindent pontosan beállíthatunk, de ezt az alacsony pályaszám miatt valószínűleg hamar meg fogjuk unni. Ekkor kerül a képbe a Crashday többjátékos módja: ezeket a mókákat egyértelműen, szinte kivétel nélkül a felebarátaink elleni küzdelemre találták ki (akik pár menet után már esetleg félig sem maradnak a barátaink…)! Interneten vagy helyi hálózaton keresztül hihetetlenül izgalmas deatchmach-eket, checkpoint-vadászatokat, de főleg bombaátadós fogócskákat játszhatunk. Legalább olyan adrenalinpumpáló majdnem mindegyik, mint bármelyik FPS, bárki bármikor könnyedén be tud szállni a mókába, nem szükséges különösebb pályaismeret, a kocsik viselkedését pedig semmi perc alatt meg lehet szokni.

BILLENTYŰZET MINT KORMÁNY: TÖKÉLETES

Az irányítást egyértelműen billentyűzetre tervezték: autóink tökéletesen irányíthatók a legalapvetőbb beviteli eszközzel is, kormányunkat akár el is felejthetjük (a program amúgy sem támogat erővisszacsatolást). Az egyetlen frusztráló dolog az lehet a vezérlésben, hogy igen nehézkes egy nagyobb csata közben a gáz, a turbózás, és az irányítógombok veszett nyomkodása, és a folyamatos lövöldözés mellett még egy-egy rakétát is elereszteni, arról nem is beszélve, hogy sok billentyűzet nem is bír el egyszerre ennyi nyomva tartott billentyűt (ilyenkor erős Mortal Kombat déjà vunk lehet). Az ilyen kellemetlen szituációk elkerülése érdekében érdemes lehet esetleg gamepadet beizzítanunk, bár nekem a kontrollerhez szokott kezeimmel is sokkal könnyebben ment a billentyűzetes irányítás.

A grafika a kis fejlesztőcég ellenére teljesen rendben van. Bár nincsenek igazi dinamikus fény-árnyék hatások, és a textúrák, a környezet részletessége a kimagasló, semmi szemet szúró negatívummal nem fogunk találkozni. Teljesen egyértelmű, hogy a játékot az autók törésmodellezésére hegyezték ki: valami egészen borzasztó módon összezúzhatjuk járgányunkat, mindenünk behorpad, leszakad, megsemmisüléskor pedig a Burnoutot megszégyenítő robbanások és roncsolódás közepette megy tropára a gép. A zenékkel ugyanaz a bajom, mint a pályákkal: nagyon jól eltalálták, mindegyik rock és elektronikus szám (szabadon választhatunk stílust) tökéletesen adja vissza az idióta játékmódokhoz járó könnyed hangulatot, de alig van belőlük néhány, s így hosszútávon pedig könnyen unalmassá válnak.

MULTIBAN AZ IGAZI!

A Crashday a feltétlenül kipróbálandó játékok közé tartozik minden multiplayer-huszárnak, és/vagy annak, aki szereti az elvontabb autóversenyeket, a kevés pálya ellenére egyedi, adrenalindús játékélményben részesül bárki, aki belevág. Azon sem lennék meglepve, ha egy nagy LAN partin ez a játék vinné el a pálmát, mint a legjobb, legintenzívebb, bárki által villámgyorsan megtanulható játék.

info

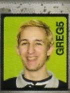
Ha hihetünk a pletykáknak, máris fejlesztés alatt áll a Crashday 2, ami az idei E3-on fog bemutatkozni a közönség előtt...

Húzzá' má' az útbó', mazsola! Há' ma má' mindenki kaphat jogosítványt?!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A régi időket idéző gyöngyszem. A változatos játékmódok, a kidolgozott fizika és törésmodell hosszú távú szórakozást nyújthatnának, ha lenne elég pálya - így csak multiban megunhatatlan.



PRO: Változatos, intenzív, egyedi játékmódok szép körítéssel.

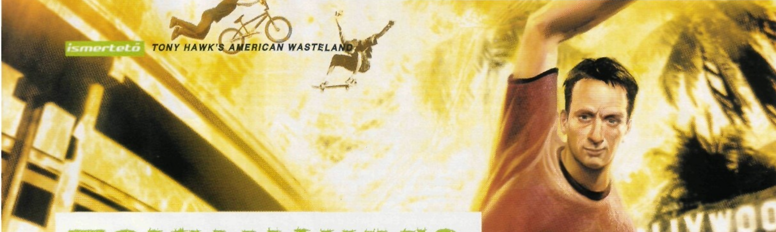
HONTRA: Igazán csak multiban élvezetes, és csak nagyon kevés pálya van.

8.6

ÖSSZEGZÉS: Az utóbbi hónapok legszórakoztatóbb multiplayer játéka; a single player részt fogjuk fel nyugodtan tutorialnak.

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.5 GB HDD

TRACKMANIA	85%
TRACKMANIA NATIONS	86%
CARMAGEDDON 3	65%



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

írta · Duncan

fejlesztő > koch media kiadó > neversoft web > th-americanwasteland.com

A Neversoft kaliforniai csapata '94-ben alakult; öt év múlva megvette őket az Activision, és elkezdték gyártani a Tony Hawk nevével fémjelzett gördeszkás játékaikat, amiből máig több mint 20 milliót adtak el. A tavalyi Gun volt hosszú idő óta az első elszakadási kísérletük az extrém sportoktól.

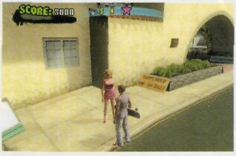
Nincs adatunk arról, hogy az általa ihletett első játék 1999-es megjelenése előtt Tony Hawk nevét hányan ismerték a földgolyón. A gördeszkás sztár igazán világhírű az azóta is futó népszerű játéksorozat révén lett. A sikeres debütálást futószalagon követték a folytatások, hogy a mostani epizóddal a számuk immár fél tucatra emelkedjék. A Pro Skater négy része után a két Underground némi vérfrissítést jelentett, bár az újítások finoman szólva megosztották a játékos közvéleményt. A karakteralkotás lehetősége, a fejlődési rendszer, a történetorientáltság éppúgy kavart vitákat, mint a Jackassből érkező, vitatható szellemi képességekkel, és elviselhetetlen fejjel megáldott Bam Margera importálása. Ha fejlődéstörténetnek tekintjük a Tony Hawk játékok múltját (legyen ez bármilyen abszurd), az egyes új címek bizonyára a korszakokat jelölik; így az American Wasteland valami újnak lehet a kezdete…

TARLÓ, KALAPÁCS

De nem az. Sokkal inkább tűnik minden régi vegyítésének. Egyrészt lehetőségünk van a történet szerint haladni sztori módban, vagy játszhatunk régi pályákkal a klasszikus séma szerint. Előbbi esetben a képlet ismerős: szabadon válogathatunk a kisebb javadalmazással járó feladatok között egy elég nagy bejátszható területen, viszont a főküldetéseket muszáj teljesítenünk a folytatáshoz. Fura, hogy sztori módban nem kreálhatunk saját figurát, ehelyett egy amcsi rockbandát idéző, ötfős társulatból kell kiválasztanunk a nekünk szimpatikus arcot. Nem könnyű. A készítők becsületére legyen mondva, hogy tucatnyi más játékból koppintva beépítették az opciót, miszerint üzletekben ruhákat vásárolva, és borbélyhoz járva karbantarthatjuk, sőt át is formázhatjuk fizimiskánkat. Ha már a külsőségeknél tartunk, ne számítsunk különösebb vizuális fergetegre. A környezet sokszor szegényes, az utcákon csak lézengenek a teljesen inaktív járókelők, és folyton ugyanazok a röhejes kinézetű autók döcögnek a városrészekben körbe-körbe. A zene ízléstől függetlenül passzol a játék témájához, és kedvez az atmoszférának – ha ugyanis kikapcsoljuk, a városban szinte teljes lesz a csönd, ami újabb fejlesztői igénytelenséget leplez le. A játék számos apró, ám annál idegesítőbb hibája némi odafigyeléssel kiküszöbölhető lett volna. Az embernek például kedve lenne egy irdatlan pöröllyel sújtani arcon azt a valakit, aki a menüben történő navigáció mikéntjét kiötlötte, de bosszantó az is, amikor egyetlen billentyű átkonfigurálásához ki kell lépnünk a programból, mivel a játék (konzolos múltja révén) menetközben semmiféle beállítást nem tesz lehetővé. Az irányítás kapcsán eleve ajánlom mindenkinek, hogy szerezzen be egy kontrollert. Sok szenvedéstől kíméli meg magát.

ÖREGSZEL, TÓNI!

A legfőbb probléma az új résszel, hogy a törekvések ellenére képtelen igazán lekötni az embert, hiába a sztori vonal, az új trükkök, meg a mellékszerepre ítélt BMX, ez nem elég motiváció a végigjátszáshoz. Attól, hogy új borítót kapott, olvastuk a könyvet már ötször. Igazságos viszont akkor vagyok a játékkal, ha beismerem, hogy a klasszikus játékmóddal és az ehhez tartozó multiplayer lehetőséggel, a sztori módban ugyan nem használható, de elég pofás karakter, és pályageneráttorral együtt képes megannyi unalmas órát eloszlatni. ■



pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A Tony Hawk evolúció legújabb példánya azoknak jöhet be igazán, akik vagy nem játszottak a korábbiakkal, vagy a kelleténél jobban rá voltak kattanva azokra. Azt pedig még nem tudni, hogy ez a fejlődési ág zsákutcába fut-e.

PRO: Egy rakat újítási kísérlet, méretesre szabott játéktér

KONTRA: Idejétmúlt grafika, rövid sztori mód, bosszantó hibák a billentyűzetes irányításban

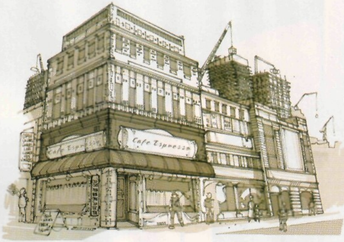
7.4

ÖSSZEGZÉS: Nem több, mint szórakoztató mix a korábbi epizódok és néhány egyéb játék izgalmas ötleteiből.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD, 64 MB VRAM

TONY HAWK 4	78%
TONY HAWK UNDERGROUND 2	75%

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars
DDR II Memory Module
Lifttime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
Master distributor:
CO-RUN COMPUTER
CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.kingmax.hu
Distributors:
MISTRAL COMPUTERWORLD
CEDRUS
Mistral Computerworld Kft.
1132 Budapest, Váci út 60.
Tel.: (+36-1) 236-0000,
Fax: (+36-1) 350-4577
www.mistral.hu
Cédrus Kft.
1142 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.: (+36-1) 450-1266,
Fax: (+36-1) 450-1268
www.cedruskft.hu
www.kingmax.com



A jenki Demszky és a Nagy Alma

írta · Julius

TYCOON CITY: NEW YORK

fejlesztő > deep red games
kiadó > atari web > www.atari.com/tycooncity

Clive Roberts 1998-ban, 15 év szakmai tapasztalattal a háta mögött – amelyet többek között a Hasbro Interactive élén gyűjtött össze – alapította meg a brit Deep Red Games csapatát. A mára több mint 50 fősre duzzadt stúdió üzleti szimulációkra szakosodott, és kategóriájának elismert képviselőjévé vált. Mi leginkább a Monopoly Tycooon és a Beach Life, Ricco pedig a Vegas: Make It Big kapcsán emlékezhetünk rájuk.

Sim City rajongók, városépítő mogulok, Wall Streetre készülődő leendő tőzsdecápák; figyelem! Újabb oktatási segédlet érkezett – igaz némileg kötöttebb formában. Szemben az eddigi képzeletbeli városok szabad építési lehetőségeivel, a Tycoon City sorozat mindig egy valós várost modellez, és annak földrajzi-gazdasági lehetőségei között kell megtalálnunk a számításunkat. A széria első részében ez New York – és el sem lehetne képzelni jobb kezdetet, mint a város, ami sohasem alszik!

ALAPKŐLETÉTEL

De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen biztosan akad olyan ember a bolygó valamely eldugott zugában, aki még sosem látott Sim City játékot. A kedvükért alapozzunk kicsit: az ilyen, hivatalosan üzleti szimulátornak keresztelt kategóriában (bár többnyire polgármester-szimulátornak nevezik) a célunk, hogy egy város minden nyűgét a nyakunkba véve, működőképes települést hozzunk létre. Aztán később, ha már nem omlik össze félóránként a tömegközlekedés, ha a mentők és a rendőrség időben érnek el a legtöbb helyszínre, és ha már nem tüntetnek elégedetlenkedő munkások nap mint nap a városháza előtt… nos akkor megpróbálhatjuk gazdaságilag nyereséges vállalkozássá tenni városunkat.

Mivel ezúttal konkrét helyszínünk van, a valóságból is vehetünk át taktikákat New York irányítása kapcsán. A metropolis pénzügyi motorja a felhőkarcolókkal övezett Wall Street, de könnyű nyereség ígéretével kecsegtetnek a nightclubok, az elegáns éttermek, a divatcégek, és az építőipari vállalatok is. Bár a terület formája adott (Manhattan szigete), az hogy mit hová építünk, teljesen ránk van bízva (ellenkező esetben nem lenne valami kreatív a játék…). Kezdetben csak egy kisebb körzet beépítésére van lehetőségünk (és pénzünk), később azonban, ahogy egyre sikeresebben vesszük az akadályokat, terjeszkedni fogunk, és egyre újabb körzetek felett vehetjük át az irányítást.

HÁMOZZUNK ALMÁT!

Bár a közüzemi hálózat megteremtése és a közellátás kialakítása nagyon fontos dolgok egy formálódó város életében, mi mégis inkább egy ötcsillagos szálloda és étteremkomplexum fejlődésén keresztül nézzük meg a Tycoon City felépítését. Nagyon fontos, hogy melyik városrészben helyezzük el épületünket, hiszen egy luxusbár megnyitása a munkásnegyed szívében nem tűnik hamar megtérülő befektetésnek. Ha sikerült a milliomos playboyok teniszklubjának és golfpályáinak tőszomszédságában üres telket találnunk, kezdődhet az építkezés. Arra azonban készüljünk fel, hogy – hacsak nem tudunk hétszámjegyű marketingkeretből kihozható nyitóbulit szervezni – eleinte nem számíthatunk teltházra, és pár hétig még felesleges a buszok járatsűrítése is a környéken.

Hasznos, ha a környező infrastruktúrát is sikerül fejleszteni, és a hasonló vásárlói rétegek kiszolgálására egyéb üzleteket is fel tudunk húzni (mondjuk egy kávéház, egy elegáns fodrászüzlet, egy igényes pihenőpark vagy egy színház), gondoljunk csak a Westend minivárosára. Fontos, hogy később se hanyagoljuk el meglévő épületeinket – tipikus hiba, amikor a harácsoló terjeszkedés jegyében hagyjuk szépen leamortizálódni kezdeti városrészünket, hiszen némi csi-

ARÉNA

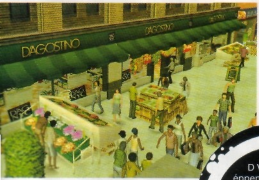
SIM CITY 4
A városépítő játékok alfája és omegája. Évek óta készül már az ötödik epizód, de még egy képet se mutattak belőle...

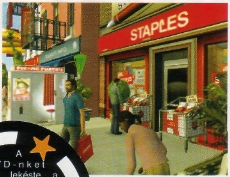
ROLLERCOASTER T. 3
A szupersikeres hullámvasútépítő játékban a vidám külső mögött komoly üzleti szimuláció fut - talán ez a siker a titka

RAILROAD TYCOON 3
A klasszikus első részhez nem ér fel, de a vonatok szerelmesei így is imádják. Fókuszban a közlekedés és a kereskedelem!

ezmeg az

kereskedelem + városfejlesztés + valódi környezet = Tycoon City





info
A DVD-nket éppen lekéste a játék 1.1.0.5-ös patch-ének megjelenése - mindenképpen érdemes feltenni, sokat apró, de annál idegesítőbb hibát kijavít.

nosítás, bővítés után (esetünkben mondjuk ételspecialitásokkal, vagy villogó neonreklámok felszerelésével) a korábban éppen önfenntartó vállalkozás is aranytojást tojó tyúkká válhat.

Egy idő után aztán öngerjesztővé válik a folyamat: ha híre megy a vállalkozásnak, egyre többen fogják látogatni, messzi városrészekből is odautazgatnak az emberek, vagy megpróbálnak a közelbe költözni. Ettől aztán felmegy az ingatlanok értéke, magasabb adókat vethetünk ki (legalább a megnövekedett forgalom okozta kátyúkat lesz miből kijavítani), és ha sikerül igazi nevezetességgé faragni – bár erre főleg a valóságban is híres helyszíneknek van esélye (pl. Times Square) – amikhez tetemes mennyiségű nevezetesség-pontot kell összegyűjtenünk, előbb-utóbb a turisták is állandó bevételi forrást jelenthetnek önkormányzati kasszánk számára.

SZÁZEZER ÜGYFÉL

A Tycoon Cityben nem kevesebb mint 100 ezer emberke igényeit kell megpróbálnunk eltalálni, és hogy ez mennyire így van, arra remek példa, hogy a csoportos kijelölések és statisztikák böngészése mellett bármelyik lakosra rákattinthatunk, aki elmeséli vágyait és panaszait. A sikerhez állítólag több mint 50 különféle módon juthatunk el, jelentősen megnövelve ezzel a Tycoon City újrajátszási értékét.

A 12 körzetre (belváros, olasz és kínai negyedek stb.) osztott város teljes egészében, összes épületével egyetemben 3D-s megjelenítést kapott, amik között számos híres helyszínt is felfedezhetünk (Szabadság-szobor, Empire State Building, Madison Square Garden stb.). Persze ezekhez előbb részsikereket kell elérnünk, ami nevezetesség-pontok formájában realizálódik. Kellő kitartással összegyűjthetünk egy hálaadás-napi felvonulásra valót, jelentős turistabevételt gerjesztve általa.

ELŐRE AZ ELSŐ MILLIÁRDÉRT!

Ha nem Sandbox módban játszunk – ami tulajdonképpen az ismerkedésre, kísérletezésre van kitalálva, hiszen minden erőforrás a rendelkezésünkre áll –, hanem hozzáfogunk New York felépítésének (Build New York mód), néhány dolgot nem árt észben tartanunk. Mielőtt karrierünk megállíthatatlan magasságokba emelkedne, meg fogjuk tanulni, hogy ne idegesítsük fel a közvetlen szomszédságot (arra ott a Pokoli szomszédok...), és a konkurencián sem árt rajta tartani a fél szemünket. Ha valamely üzleti ellenfelünk – akik akár 99-en is lehetnek, és éppen aktuális sorrendjüket egy top 10-es listán láthatjuk – sikeres körzetet hoz létre, ne legyünk restek néhány üzletet elhelyezni a központban, hadd örüljenek a népek a piaci versenynek.

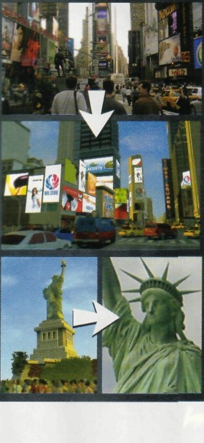
KUKACOS ALMA

Néhány szót a technikai kivitelezésről: a grafikus motor igazán szép városképet varázsol elénk, főleg ha a távlati nézőpontból lezoomolunk a kevésbé használható, ugyanakkor nagyságrendekkel látványosabb utcaszintre. Több ezer épület és jármű biztosítja a kellő változatosságot, és a fény-árnyék játékon túl a (gyalogos és jármű-)forgalom mértéke is figyelembe veszi a napszakok változását. Az egeres irányítás és a 3D-s terep kombinációjaként mindent körbejárhatunk, semmi sem maradhat rejtve vizslató tekintetünk elől, így pl. időben felfedezhetjük, ha valaki minket lejárató plakátokat akar elhelyezni a tömegközlekedési járműveken.

Említettem, hogy ha megkérdezzük tőlük, a lakosok elmondják minden bújuk-bajuk: ezt szó szerint kell érteni, kellemes meglepetés volt, hogy beszélni is tudnak, ugyanakkor néhány óra intenzív játék után ez már meglehetősen felesleges, sőt idegesítő tulajdonsággá bírt válni. Az egyéb hangok jól kiegészítik, erősítik a város élő jellegét, míg a zene átlagosan kellemes aláfestést biztosít.

Városnézés

A Times Square és a Szabadság-szobor, ha nem is megszólalásig hasonlít az eredetire, de azért határozottan jól lett lemodellezve a játékban...



pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

New York építgetése-szépítgetése határozottan kellemes elfoglaltság, de nagyon hosszú távú szórakozást azért ne várjunk tőle. Remélem egyszer megszületik a Tycoon City Budapest is, igen tréfás darab lenne...!

JULIUS

PRO: Szebb, színesebb, szagosabb a Sim Citynél...

KONTRA: ...ugyanakkor nem éri el annak részleggazdagságát, és hangulatban is elmarad tőle

7.3

ÖSSZEGZÉS: A Sim City 5-ig jól ellesznek vele a stílus kedvelői, de a klasszikus sorozat tagjaihoz nem ér fel.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,5 GB HDD

SIM CITY 4	93%
ROLLERCOASTER TYCOON 3	88%
RAILROAD TYCOON 3	82%

A Don mindjárt megtanulja, hogy a túl sok gyümölcs könnyen ólommérgetézt okozhat

írta · Sasa

THE GODFATHER

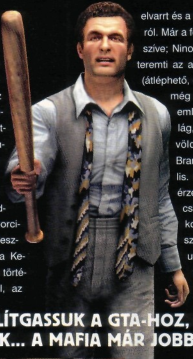
fejlesztő > ea redwood shores kiadó > electronic arts web > www.ea.com/official/godfather/godfather/us

Az Electronic Arts Redwood Shores-i stúdiója nem tekint vissza hosszú múltra, de az utóbbi években *futószalagon szállítja a sikerjátékokat, elsősorban konzolokra. Csak néhány cím ízelítőül:* Lord of the Rings Third Age, From Russia with Love, Simpsons...

Jó két hónappal ezelőtt Grath-et az a megtiszteltetés érte, hogy első kézből számolhatott be nektek az Electronic Arts történetének legnagyobb költségvetésű játékáról, a Keresztapáról.
A tesztel Xbox-verzióban, és az azután beérkező PC-s bétában rengeteg programhibával szembesült, ám mindezek nem vették el a kedvét a játéktól és kitörő lelkesedéssel mesélte tapasztalatait. A végleges verzió megérkeztekor a kérdés így *már nem az volt, hogy a fejlesztők képesek voltak* e megfelelni az elvárásoknak, hanem az, hogy elegendő idejük maradt-e a programhibák kijavítására – mert ha nem, az megpecsételhette volna a klasszikus film játékadaptációjának sorsát.

MEGHAJLÁS A FILMTÖRTÉNETI KLASSZIKUS ELŐTT

A filmeken vagy könyveken alapuló programok tesztelésénél számomra minden esetben a játékélmény a legmeghatározóbb elem, így engem például egyáltalán nem zavart, amikor a Battle for Middle-Earth-ben balrogot lehetett idézni. Persze ha a készítőknek még arra is marad energiájuk, hogy a játékelemek mellett arra koncentráljanak, hogy ne elvegyenek, hanem hozzáadjanak az alapműhöz, és kerek egésszé formálják az összképet, az mindenképpen elismerésre méltó. A Godfather esetében szerencsére nem volt ilyen gond: a készítők maximális tisztelettel adóztak a nagy elődnek. A játék minden porcikájáról lerí, hogy a fejlesztők mindent tudnak a Keresztapa világáról, a történetről, a szereplőkről, az elvarrt és a félig meddig nyitva maradt szálakról. Már a főmenüben összeszorul a rajongók szíve; Nino Rota varázslatos muzsikája megteremti az alaphangulatot, amit a nyitójelenet (átléphető, de semmiképpen se hagyjátok ki!) még magasabb szintre emel. A filmre emlékeztető, barnás tónusú képi világ, a nagyszerűen megkomponált lövöldözős nyitójelenet és Marlon Brando belépője egyszerűen zseniális. Ha szeretted a filmet, már itt úgy érzed, hogy nem fogsz a játékban csalódni, ha pedig még sosem találkoztál a filmtörténet egyik legnagyszerűbb alkotásával, a nyitójelenet után azonnal rohansz a sarki videotékába, hogy bepótold ezt a megbocsáthatatlan hiányosságot.



„NE HASONLÍTGASSUK A GTA-HOZ, HA JÓT AKARUNK MAGUNKNAK... A MAFIA MÁR JOBB PÁRHUZAM."

A családban így kezdődik az, amikor "teszünk egy visszautasíthatatlan ajánlatot"...

GTA? DEHOGY, EZ EGY INTERAKTÍV MOZI!

A múltkori beszámolónkban félig-meddig GTA-klónnak tituláltuk a Godfathert. Ez valamennyire igaz is, ám a játékot folytonfolyvást a GTA-hoz hasonlítani, és az alapján megítélni mégsem lenne szerencsés dolog. A GTA legnagyobb vonzere-

jét a szabadsága jelentette: sokan csak autókáztak a városban és mentős, taxis vagy éppen tűzoltós küldetésekkel múlatták az idejüket. A Godfatherben ezek az elemek hiányoznak. Elég bután is nézne ki, ahogy a család ranglétráján felfelé kapaszkodó ifjonc maffiózó taxizással és lopott mentőautóval történő betegmentéssel tenne szert a napi betevőre… A teljes egészében bejárható New Yorkban az autó szinte kizárólag közlekedési eszközként funkcionál. Természetesen számos küldetésben főszerepet kap – ilyenkor vagy időre kell elvinni valakit valahová, vagy le kell rázni az üldözőinket. A GTA-féle szabadságérzet hiányát az elfoglalható épületek, a mellékküldetések és a bandaháborúk próbálják feledtetni. A Godfatherben a bevételi forrásunk egy bizonyos részét ugyanis a védelmi pénzek fedezik. Némi fenyítéssel rávehetjük a boltok alkalmazottait, a bankok igazgatóit stb. arra, hogy havi rendszerességgel a zsebünkbe csúsztassák a profit bizonyos részét, a „véletlen baleseteket" elkerülendő. Minden egyes elfoglalható épület más nehézségi szintet kapott. Míg egy fodrászüzlet tulajának megszorongatásához elég néhány pofon, addig egy bank megfejéséhez jó néhány őrön kell keresztülverekedni magunkat. Az sem mindegy, hogy az adott épületet éppen melyik család birtokolja. A családok egy bizonyos idő után nem nézik jó szemmel a tevékedésünket, amit a küldetések során egy-egy maffiózó vagy annak hozzátartozója brutális likvidálásával addig súlyosbíthatunk, hogy a helyzet bandaháborúba torkollik. Ekkor a képernyő jobb felső részén megjelenik az időlimit kijelzője, ami alatt leszámolhatunk a velünk szemben-álló féllel. A végső, gigászi ütközetet a család kúriáján vívjuk; ha itt győzünk, átvesszük a hatalmat az érdekeltségeik felett. A játék befejezését ezek a tevékenységeink nagyban befolyásolják: az akcióinkból függően három különböző befejezéssel találkozhatunk majd. A bandaháború alatt érdemes körültekintőbben megválasztani a szálláshelyeinket, vagy az utcán álldogáló dealereket. Ha ugyanis az ellenfél területén próbálunk szert tenni új fegyverre vagy boltra, simán előfordulhat, hogy amit kiszállunk az autóból, a felpaprikázott bandatagok pillanatok alatt szitává lőnek minket.

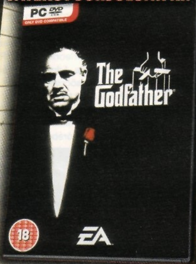
A Godfathernek tehát nagyjából annyi köze van a GTA-nak mint anno a Gunnak volt. A hasonlóságok GTA-érzetet keltenek, és reklámszövegnek sem utolsó, de érdemes kicsit elvonatkoztatni tőle. Ha külön elemeire bontanánk, a Godfather története, hangulata, harcrendszere porba gyalázná konkurensét, ami viszont szabadságérzetében, változatosságában és monumentalitásában körözné le vetélytársát.

A Keresztapa játékverziója egy interaktív mozi, amiben a történetorientált küldetéssorozat és az azokhoz megkomponált, elképesztő hangulatú átvezető animációké a főszerep. Számtalan felvehető mellékküldetéssel is találkozhatunk (ezeket általában a filmből ismert mellékszereplők adják), ám ezek teljesítése nem létfontosságú, ráadásul az alaptörténet és a filmes hangulat olyannyira magával ragadó, hogy egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy eszünkben sincs felvenni azokat és elszakadni a fő történettől.

The Godfather

Nyereményjáték

A HELYES VÁLASZADÓK KÖZT 3 DB THE GODFATHER JÁTÉKOT SORSOLUNK KI!



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni a 3 darab eredeti The Godfather című játékot, akkor nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Ki volt a film rendezője?

A, Steven Spielberg
B, Francis Ford Coppola
C, James Cameron

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 413-3725

AZ OSCAR-díjas család

A Coppola-famíliához foghatóval nemigen találkozhatunk a filmes szakmában: ők ugyanis több generáción keresztül voltak képesek Oscarokat nyerni. Francis Ford Coppola a Keresztapa második részéért vehette át a legjobb rendezőnek járó díjat 1975-ben. Még ugyanebben az évben édesapja, Carmine Coppola is Oscart kapott (Nino Rota mellett ugyanis neki köszönhetjük a klasszikus filmzenét). A Keresztapa harmadik részében színésznőként debütáló Sophia Coppola 2004-ben ugyancsak megkapta az arany szobrocskát az Elveszett jelentés forgatókönyvéért. Francis Ford húga, Talia Shire „csak" két Oscar-jelöléssel büszkélkedhet: a Keresztapa 2-ben Connie Corleone, és a Rockyban Stallone barátnője, Adrien szerepéért. Végül a rendező unokaöccse, Nicholas Coppola (vagy ahogy talán többen ismerik: Nicholas Cage) '96-ban, a Las Vegas, végállomás főszerepéért kapott szoborral került a család Oscar-díjasainak körébe.

A Keresztapára nem vonatkoznak a KRESZ szabályai. Ha vonatkoznának, Kresz-tapa lenne a neve, az meg milyen hülyén hangzik már...

A játék az első Keresztapa film eseményeit dolgozza fel - meg lennénk lepődve, ha nem bővülne trilógiává pár éven belül...

info

AMI MEGVÁLTOZOTT A BÉTA ÓTA

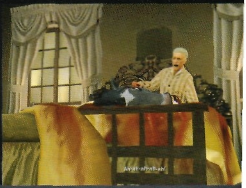
A bevezetőben már említettem, hogy a két hónapja tesztelt verzióban rengeteg programhibával találkoztunk, és hogy a játék sikere minden bizonnyal a végső verzióban benne maradt hibák számán múlik majd. Örömmel jelenthetem, hogy a gyári változatban a pár hónappal tapasztalt hiányosságokkal egyáltalán nem találkoztunk. A használhatatlan, egérhuzigálással operáló harcrendszert opcionálissá tették, így most már a borzasztó egérgyilkos megoldás mellett a Q és az E gomb nyomkodásával is halálra verhetjük az ellenségeinket. A jobb egérgombbal fogjuk be a delikvenst, a ballal ingnyakon ragadjuk, az X-szel fojtogatjuk, majd az S-sel felemelhetjük a földről a ronggyá vert, térdre rogyott áldozatot pár újabb pofon erejéig. A szokásos ütések és rúgások mellett egyéb brutális tetteket is végrehajthatunk. A körülöttünk lévő tereptárgyaknál fel-felvillanó billentyűket lenyomva különböző speciális mozdulatokat hajthatunk végre. A temetőben például a sírkövekhez csapkodhatjuk az ellenfél fejét, de ugyanezt megtehetjük bármilyen falhoz közel állva is. Jobbra-balra rángigálva a gengsztereket, simán kihajíthatjuk őket egy száguldó kocsi elé, vagy ledobhatjuk őket egy ház tetejéről. Ugyanez a változatos és élvezetes küzdelem jellemzi a fegyveres harcokat is (a GTA-ban ugye ez volt a leggyengébb játékelem, a Godfatherben pedig az egyik legerősebb). A jobb egérgombbal befogott ellenfélnél a célkeresztet leheletfinoman elmozdíthatjuk, így hajszálpontos találatokat adhatunk le. Egy térdlövés után az ellenfél a földre rogy, ekkor odarohanva a V billentyűvel az alvilág széles körben elterjedt brutális kivégzési eljárásaival olthatjuk ki az életét attól függően, hogy a mozdulatsor indításakor éppen mi van a kezünkben. Baseballütővel térden, majd fejen üthetjük, shotgunnal közvetlen közelről arcon lőhetjük és így tovább – az ilyen, vérfagyasztó képsorok miatt kapott a játék (a filmekhez hasonlóan) 18 év feletti besorolást. A készítők tisztában voltak vele, hogy a filmek szerves részét képezték a kegyetlen jelenetek, amiket ha kihagytak volna, a játék sokat vesztett volna a hangulatából. Szerencsére nem estek át a ló túloldalára, okosan adagolják az átvezető animációkban a brutális snitteket, és ahogy a filmekben, úgy a játékban sem tűnt sosem öncélúnak az erőszak megjelenése.

A harcrendszer tehát a hasonló jellegű játékoktól eltérően kimondottan jó. A közelharc és a tűzfegyverek használata élvezetes, amit megfejel az átlagból kiemelkedő mesterséges intelligencia. Az AI fedezék mögé kommandírozza az ellenfeleket, figyelmeztet, ha gránátot észlel, és okosan használja a nála lévő fegyvereket is.

AZ ALAPMŰVET KÖVETVE

A Keresztapa története nagyszerűen illeszkedik az alapműhöz. A készítők a játékelemek felét egy az egyben a filmből vették, a maradékot pedig a könyv alapján illesztették a játékba, és

Ló reggelt kívánunk! Biztos nem gondolta át a szereposztást abban a filmecskében, rendező úr...?



csak elenyésző százalékban hagyatkoztak a saját fantáziájukra. A játékban felbukkanó piros ruhás hölgy például a képzelet szülötte, ám olyan mesterien van bevezetve és elvágva ez a történetvonal, hogy simán helyet kaphatott volna a filmben is. A már megismert szereplők elképesztően élethűen lettek a játékba illesztve. A Don, Tom, Sonny, Clemenza, Barzini, Fredo és a többiek megszólalásig hasonlítanak az alapműben látottakra. Ugyanez a helyzet a filmből átvett és kibővített klasszikus jelenetsorokra is. A Don Vito Corleone ellen végrehajtott „narancsos merénylet", vagy a hírhedt lófejes jelenet képkockái tökéletesen másolják le Coppola művét, a hozzájuk tartozó kiegészítő jelenetsorok pedig minden esetben ugyanolyan szellemben és alapossággal lettek megrendezve és vágva, mint a filmben –így a kulcsjelenetekkel egységet képezve, olyan hangulatot árasztanak, amire a filmadaptációk történelmében még nem volt példa!

Kellett neked ujjat húzni a Corleone családdal...

A Keresztapa a filmhűség szempontjából egyetlen ponton szenvedett csorbát, ez pedig Michael Corleone személye. Az őt alakító Al Pacino ugyanis szerződést kötött a Vivendivel a Sebhelyesarcú című film játékadaptációjára (ami az E3-on látottak alapján az elmúlt 50 év legrosszabb játékának ígérkezik), így az őt alakító játékfigura egyáltalán nem hasonlít Michaelre.

A KÜLDETÉSEK

A Keresztapa küldetéssorozata tehát nagy mértékben a filmre épít, azzal az eltéréssel, hogy a moziban látottakat egy külső szemlélő aspektusából figyelhetjük. Szemtanúja leszünk Luca Brazi meggyilkolásának, mi rejtjük el a fegyvert Michael számára a híres vendéglős jelenethez, a mi közreműködésünkkel kerül a levágott lófej a hollywoodi producer ágyába, és egy üzlet ablakából saját szemünkkel látjuk, amikor a Don Vitot megpróbálják megölni. Minden egyes jelenetsor után mi vesszük kezünkbe az irányítást. Hol a Dont szállító mentőnek kell biztosítani az utat, majd átszállni és elvinni a kórházba, hol pedig halkan, fojtózsineggel kell megtisztogatni a paci fejét cipelő társunk előtt az utat. A fő történetvonalat felgöngyölítve az esetek legnagyobb részében változatosabbnál változatosabb misszziókat kell végrehajtanunk, amiknek a végén jutalmul elismerést, pénzt és egy fenomenális átvezető animációt kapunk. A fő küldetéssorozat mellett számtalan mellékküldetést is felvehetünk. Ezek egy része valamilyen szinten kapcsolódik

Azonos képkockák

Az EA modellezői és animátorai döbbenetes tehetséggel alkották újra a Keresztapa klasszikus jeleneteit engine mozik formájában. Ha játékoknak is osztanának Oscar-díjat, én eggyel biztos megdobnám a fejlesztőcsapat grafikusait...

a fő szálhoz és a filmhez, ám a központi történet annyira erős, hogy nekem eszem ágában sem volt, holmi mellékküldetések kedvéért kizökkenni belőle. A missziókat New York valamely pontján kapjuk meg, ahová általában 4-5 perces kocsikázással jutunk el. Az első néhány órában még élvezettel róttam a köröket a város utcáin, de pár óra után már sokszor éreztem terhesnek az időhúzó furikázást. Mindent összegezve a The Godfather a küldetések szempontjából megfelelt a várakozásaimnak. Az alaptörténet és a velük párhuzamosan futó bandaháborúk megvívása nagyszerű, ám ezek ellenére valahogy mégis egy kis hiányérzetem maradt, ami az unalmas és sokszor gyenge autós részeknek tudható be.

A NEGATÍVUMOK

A Godfather a legtöbb szempontból megfelelt a várakozásoknak. A képi világa nagyszerű, a karakterek és az átvezető animációk zseniálisak, a város viszont sajnos nagyon egyhangú. Little Italy, Bronx és Manhattan között alig fedezhetünk fel különbséget, így ha nem néznénk rá a térképre, sokszor képtelenek lennénk megmondani, a város mely részén vagyunk. Ugyancsak felemásra sikeredtek az autós küldetések. Az ellopható járművek száma elég szerény, a vezetés fizikája épp egy hangyányival marad el attól, hogy igazán élvezetes lehetne. Az autó, mint olyan, majdhogynem csak szállítóeszközként funkcionál (egy-két üldözéses jelenettől eltekintve). Ugyancsak negatívumként kell megemlítenem a városban működő forgalmat is. Az utcákon rengeteg autóval és járókelővel találkozhatunk, ami miatt szinte minden sarkon nekimegyünk valaminek, vagy elütünk valakit, így aztán pillanatok alatt nyakunkban lehet az egész rendőrség. A töméntelen számú autó és gyalogos miatt a gép folyamatosan rakosgatja ki előttünk a felbukkanó járműveket, ami néha már a játszhatóság rovására megy. Sokszor ütköztem neki olyan autónak, amit a gép az utolsó utáni pillanatban tett ki a játéktérre, esélyt sem adva, hogy kikerüljem azt.

KÉPEK ÉS HANGOK

A Keresztapa ezen a területen maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket. A kiváló szinkronhangok és Nino Rota zenéi csillagos ötöst érdemelnek. A grafika is fantasztikus, ha a helyén kezeljük. A még ma is általános mércének számító Half-Life 2-höz, vagy a Doom 3-hoz viszonyítva közepest is alig érdemel, de sokkal szebb, mint a Gun, vagy a San Andreas. A Godfather ráadásul teljesen jól fut azokon a gépeken is, amiken anno a San Andreas szaggatott. Ehhez ugye hozzátartozik, hogy mindezt úgy érték el a készítők, hogy a játékuk nagyságrendekkel jobban is néz ki a Rockstar programjánál. Egy szó, mint száz: a Keresztapa gépigénye teljesen emberbaráti. Maximális grafikai részletességgel simán eldöcög egy 2 GHz-es processzorral és egy Radeon 9800 Pro kártyával, ami ma már közel sem számít csúcsteljesítményű masinának.

KONKLUZIÓ

A Godfather számomra eddig az év meglepetésprogramja. Szkeptikusan vártam, éppen ezért kellemesen csalódtam benne. Sosem hittem volna, hogy a készítők képesek lesznek megfelelni a filmnek, és átültetni Coppola klasszikusának hangulatát. Az atmoszféra mellé egy jó, sok szempontból kiemelkedő, de néhány aspektusból még gyermekbetegségekkel küszködő játék társul. A történet, a küldetések, a nagyszerű harcrendszer és a Keresztapa filmek világa varázslatos összképet alkot – olyat, ami mind a film, mind pedig az akció-kalandjátékok rajongóinak elnyeri majd a tetszését.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Godfather tisztelges a filmtörténeti remekmű előtt. Hangulatos, magával ragadó játék, ami a filmes hátter miatt képes feledtetni a játékmenet hibáit.

PRO: Nagyszerű harcrendszer, zseniális átvezető mozik és hamisítatlan Keresztapa-hangulat.

KONTRA: Az egyhangú város, a gyenge autós küldetések, a semmiből felbukkanó autók sokat rontanak az összképen.

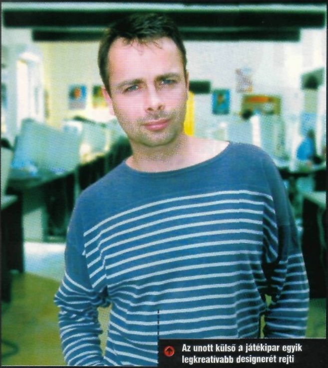
9.1

ÖSSZEGZÉS: Kiváló filmadaptáció, ami csak ránézésre hasonlít a GTA San Andreasra. Mindenképpen próbáld ki!

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

MAFIA	95%
GUN	86%
GTA SAN ANDREAS	96%

MAGYARORSZÁG EGYETLEN
PlayStation
100% FÜGGETLEN
MAGAZINJA
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
PLAY!
FIFA STREET 2
BLACK
24 THE GAME
KILLZONE LIBERATION
2006.01
PLAY!
DVD
DVD MELLÉKLETTEL
Keresd az újságárusoknál!
KABOOM



Az unott külső a játékipar egyik legkreatívabb designerét rejti

MICHEL ANCEL

A FRANCIA FORRADALMÁR

írta · Hancu

Sorozatunkban eddig brit, amerikai és kanadai játékfejlesztő-legendák követték egymást (egy szál japán kakukktojással); itt az ideje hát, hogy kicsit túllépjünk az angolszász világon, és a kontraszt kedvéért egy francia úriemberrel ismerkedjünk meg. Michel Ancel ugyan kézzel-lábbal ellenkezik a sztereotípia ellen, miszerint a francia fejlesztésű játékok valamilyen módon „művésziebbek" lennének a többinél – de a műveit elnézve lehet, hogy ebben tényleg van valami...

Michel Ancel 1972-ben született Monacóban. A családja még kiskorában Marseille-be költözött; Michel itt nőtt fel. Élénk fantáziájú, fantasztikus kézügyességgel megáldott, kreatív, lázadó természetű gyerek volt, iskolába járni nemigen szeretett, annál inkább lelkesedett a videojátékokért és a rajzolásért. Már a középiskola mellett (alkalmanként helyett...) elkezdett szabadúszó grafikusként bedolgozni: debütáló munkája 15 (!) éves korában a Mechanic Warriors című C64-es akciójáték volt a Lankhor nevű francia kiadó számára (ők később autósjáték-specialisták lettek, majd beolvadtak az Eidosba). 17 éves volt, amikor felvették a Ubisofthoz teljes munkaidős grafikusnak – az érettségit így az Intruder és a The Teller című kalandjátékok grafikai munkálatai közben tette le...

A VÉGTAGOK NÉLKÜLI HŐS

Michel igen tehetségesnek, és szinte végtelen munkabírásúnak bizonyult, azonban nem tudta megállni, hogy a grafikai feladatokon felül bele ne dumáljon folyton a játékmenetbe is – a főnökei ezt egy ideig tűrték, majd mindenki őszinte meglepetésére nem rúgták ki az izgága ifjoncot, hanem adtak neki egy saját játékot, ahol kiélheti a kreativitását. Ancel társakat is kapott, két hozzá hasonló ifjú titánt: Frédéric Houde designert, aki a mai napig Michel első számú tettestársa az összes játékában, valamint Yannis Mallat producert, aki tíz évvel később a Prince of Persia csapat vezetőjeként érte el a világhírt.

Michel első igazi saját játékával az ugrabugrálós platformjátékok műfaját vette célba: a Rayman névre keresztelt játékban minden benne volt, ami a stílus nagy öregjében, a Marioban (sőt annál sokkal több is: rengeteg speciális képesség, segítőtársak, trükkös főellenségek...), a grafika és a hangulat pedig fennen hirdette a tipikusan francia „a stílus mindenek felett" mottót. A kéz és láb nélküli hős (eredetileg azért lett ilyen, mert így könnyebb volt animálni, de annyira megtetszett a csapatnak, hogy ilyennek hagyták) kalandjain a kis csapat három évig dolgozott, a játék először '95-ben Atari Jaguarra jelent meg, de a világhírnevet csak egy évvel később a Playstation- és Sega Saturn-verziók hozták el. A CD tárolókapacitását kihasználva a Rayman messze látványosabb és változatosabb lehetett, mint vetélytársai (és egyben új kihívásokat is hozott: a Raymanben szembesült először az egyszeri fejlesztő azzal, hogy az audio trackről játszott zene a lassú elérés miatt elcsúszik az animációtól...).

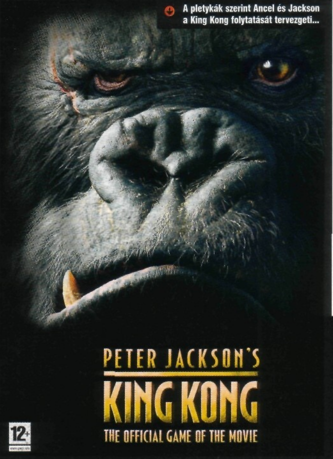
Érdekességek a Beyond Good and Evilről

Jade karakterét Michel a saját feleségéről mintázta (aki egyébként grafikusként dolgozik a Ubisoftnál).

A világítótorony, ahol a hősnő lakik, a Ubisoft Monpellier stúdió belső felépítését, berendezését másolja.

A játék címe eredetileg Between Good and Evil lett volna, csak az utolsó pillanatban változtatták meg a Ubisoft marketingesei – a játéknak tehát az égvilágon semmi köze nincs Nietzsche hasonló című könyvéhez, és egyáltalán a híres német filozófus munkásságához.

A Ubisoft hamarjában rá is állt a Rayman-nagyüzemre, futószalagon készültek a különféle újrakiadások és extra változatok (Rayman Arena, Rush, Revolution, Forever, Collector...) – és természetesen nem maradhatott el az igazi folytatás sem. A Rayman 2: The Great Escape 3D-be emelte a platformjátékokat, ezzel egy csapásra forradalmasítva a stílust, és nagyjából tökélyre fejlesztve mindent, ami egy ilyen stílusú játékba kell: stílusos világ, állandó új kihívások, emlékezetes szereplők. Rayman végleg minden idők kedvenc játékhősei közé került (a Rayman-játékokból összesen több mint 9 milliót adtak el a mai napig).



A pletykák szerint Ancel és Jackson a King Kong folytatását tervezgeti...

> Hatalmas tévedés, hogy egy játékban nem lehet egyszerre jó a sztori és szabad a játékmenet! A sztori azért kell egy játékba, hogy a játékosnak megadja az illúziót, hogy oka, értelme van annak, amit tesz – a szabad játékmenet pedig annak azt az érzést adja meg neki, hogy bármit megtehet, ami csak eszébe jut. Valójában nagyon egyszerű a dolog: a sztori főbb csomópontjaihoz kell csak ragaszkodni, és megadni a játékosnak a lehetőséget, hogy kedve szerint jusson el ezekhez a pontokhoz...

JÓ ÉS GONOSZ KÖZÖTT

Michel hat évet áldozott az életéből a Rayman két részére, és gyakorlatilag eközben lett felnőtt (19 volt, amikor az első részbe belevágott, és 26, amikor a második a boltokba került), így érthető is, hogy a harmadik rész helyett már valami mást, újat szeretett volna alkotni. (A Rayman 3 ettől függetlenül elkészült, és szolid sikert is aratott, de további részekről egyelőre nincs szó.) Először átmeneti megoldásként a Tonic Trouble című platformjátékon dolgozott, majd újra szabad kezet, és minden eddiginél nagyobb csapatot (30 embert) kapott az új, saját ötletén alapuló játékához.

Az új projekt, a Beyond Good and Evil eredetileg szintén platformjátéknak indult, de aztán annyi extrát sikerült belepakolni, hogy messze túllépett a műfaj határain. Jade, a játék újságírónő főhőse egy hatalmas, minden ízében kidolgozott világban kalandozott teljesen szabadon, minijátéktól minijátékig vándorolva, rengeteg kalandjáték-elemmel szembesülve. Bár aranyos beszélő állatok és hasonlók övezték útját, az elnyomó hatalom ellen küzdő hősnő története határozottan nemcsak gyerekeknek szólt, és olyan érzelmi töltést hordozott, amit ritkán látunk játékban. A fényképezés minijátéka, a járművek használata, és a teljesen szabad játékmenet új klasszikussá avatta a játékot... legalábbis azon kevesek szemében, akik hajlandóak voltak kipróbálni. Meglehetősen érthetetlen módon ugyanis a BG&E anyagilag óriási bukott – mindössze 40 ezer darab fogyott el belőle, amikor a kiadó arra kényszerült, hogy egy huszárvágással lefelezze a játék árát; de ez sem segített. A sajtó a kezdeti lelkendező kritikák után hamar ráakasztotta a „minden idők legjobb játéka, amivel a kutya sem játszott" címkét, és a szűk, de annál lelkesebb rajongói körön kívül mindenki el is felejtette Jade-et és kalandjait...

AZ ÓRIÁSMAJOM ÉS A JÖVŐ

A Beyond Good and Evil nemcsak az újságíróknak tetszett: Peter Jackson lelkendezve nyilatkozott a játékról, hogy mennyire megfogta őt, és mennyit játszott vele a Gyűrűk ura forgatása közben. A szép szavakat tett is követte: a sztárrendező megkereste Michelt azzal az ötlettel, hogy készítsék el közösen következő filmje, a King Kong játékfeldolgozását. A munka nem ment zökkenőmentesen, hiszen a forgatást övező nagy titoktartás miatt Ancel és a fejlesztőcsapat nem láthatta a filmet (!) egészen a díszbemutatóig (amikor a játék már aranylemezen volt), így csupán Jackson instrukcióira támaszkodhatott a játék megtervezésekor. Bár a film körüli nagy felhajtás miatt a kasszasiker borítékolható volt (legalábbis mindenki ezt gondolta – aztán, bár sikeresek lettek, de mind a játék, mind a mozi eredményei elmaradtak a várakozástól), Michel a King Kongba is megpróbált minél több ötletet belevinni. Mivel a szabad játékmenet a kötött sztori miatt nem igazán jöhetett szóba, hősünk az érzelmi töltésre, és a változatosságra fókuszált. Az olyan apróságok, mint a kezelőfelület eltüntetése, illetve a változó perspektíva (a főhős Jacket first person nézetből irányítja a játékos, míg Kongot külső kameraállásból követi – így még hangsúlyosabb lesz, hogy az ember milyen kicsi és sebezhető, az óriásmajom pedig milyen hatalmas és erős) remekül beváltak – a King Kong minden idők egyik legjobb és leghangulatosabb filmfeldolgozásaként vonult be a játékok nagykönyvébe.

Michel már a King Kong előtt megszellőztette, hogy nagyon szívesen elkészítené a Beyond Good and Evil második és harmadik részét. Bár az eladási adatok igencsak megkérdőjelezik a folytatások életképességét, és a King Kong sem lett akkora siker, ami után Michel „jutalomjátékot" kérhetne a kiadótól, hősünk nem adja fel, és így érvel: „Miért járnak az emberek a McDonaldsba, amikor ugyanannyi pénzért sokkal jobb ételt is kaphatnának? Azért, mert egyszerűen nem tudnak a szomszéd utcában levő remek kis étteremről, sőt nem is nagyon keresgélnek ilyen éttermek után, mert megfelel nekik a már meglevő, megszokott gyorskaja. Hasonló a helyzet a játékoknál is: ma már, ha nincs egy jól bejáratott, közismert márkaneved, lehet bármilyen jó a játékod, jó eséllyel meg fog bukni, mert nem fogja az embereket érdekelni. Nem fogják kipróbálni, és nem fognak rájönni, mennyire jó... A lelkendező tesztek és a marketing persze segíthet, de ezek sem tesznek csodát: idő kell, hogy egy címből jól csengő márkanév legyen. Ezért hiszek töretlenül a Beyond Good and Evil második és harmadik részében...". Drukkoljunk együtt Michelnek, hogy sikerüljön trilógiává kerekítenie Jade történetét!

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

BEYOND GOOD & EVIL

Hali Guru!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Beyond Good & Evilben hogy tudok bejutni a gyárba? Mert valami elveszett ügynököt kell megkeresni ott. A választ előre is kösz! BloodyMouse

A gyár bejáratánál a piros vonalkódot fotózd le, és hamarosan e-mailben megkapod a nyitókódot.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Üdv Guru!
Van egy kis problémám a Prince of Persia The Two Thronesszal kapcsolatban. Lehet hogy amatőr kérdés, de az első főellenséget nem tudom elintézni. Mikor felugrok a vállára, arról a magasabban lévő pallóról (speedkilllel beleállítom a vállába a tőrt), utána lekap a kezével, és valamikor meg kéne szúrnom a kezét, hogy feldobjon de egyszerűen mindegy, mikor nyomom meg az E-t, mert nem történik semmi... Csak hozzávág a földhöz...
Előre is kösz: Christoph

A hiba ott van, hogy ez az egész egyetlen speedkill folyamat, tehát közben már sehol nem kell „E"-t nyomni. Ergo ha beindult, csak várj türelmesen a tőr megvillanásáig, majd a következő villanásig, és így tovább. Közben ne nyomkodj semmit, csak a bal egérgombra koncentrálj, és a megfelelő időzítésre.

FAR CRY

Üdv Guru Team!
Segítsetek, kétségbe vagyok esve! A Far Cryban a Treehouse utolsó részén, felrobbantottam a falat, likvidáltam a helikoptert, aztán jobbra benyitottam a kártyával, és egy bunker ajtón következne az új pálya. Ezen az ajtón sehogy sem tudok bemenni. Ennyire béna nem lehetek (eredeti dvd-m van). A kártyát ennél a bunker ajtónál már nem lehet használni. Nem tudok továbbjutni, kérlek titeket, segítsetek és válaszoljatok!
Üdv: Eve

Bevallom férfiasan, fogalmam nincs, mi lehet a probléma... A pályán egyetlen mágneskártya nyit mindent, amit a halott tudós mellől lehet felvenni, de úgy tűnik, ezt már megtetted, különben el se juthattál volna idáig. Egyetlen tanácsot tudok adni, a http://patches.ubi.com/far_cry/ oldalról töltsd le a legfrissebb javítást, és telepítsd, talán ez megoldja a problémát.

WEIRD WAR

Hali!
Lenne három kérdésem a Weird Warral kapcsolatban:
1. Hol van pontosan az a horgászengedély? Mindenki azt mondja, hogy a tank meg a szezám környékén van. De én nem találom!!!
2. Hogyan lehet gránátot meg ilyesmiket dobni?
3. Hogy lehet a halra tenni a kígyóbőrt?
Előre is köszi.
Kari

1. A „szezámos" barlangban van, de ne horgászengedélyt keress, csak valami régi papiruszt, amit engedélyként fogsz felhasználni.
2. Először bepakolod a képernyő alján látható zsebekbe, majd harc közben a célterületre viszed a kurzort, és megnyomod a zsebhez tartozó billentyűt.
3. A hátizsákban megfogod a murénát, és ráteszed a kígyóbőrre.

Hi!
Egy kis helpre lenne szükségem a Weird Warhoz. Elakadtam a 2. küldinél, ott ahol, egy másik törzs faluját kell megtalálni. Légyszi segítsetek! Ha tudtok, akkor egy végigjátszást is küldhetnétek.
Köszi: egy hű olvasó

A sámántól – aki Johannt békává változtatta – északra, talán négy kockával feljebb van a falu... Úgy látszik szegény DVD-mellékletünkön nem látogatják a végigjátszások rovatot. Pedig érdemes, hiszen több mint 130 játékhoz találtok ott végigjátszásokat, tippeket, kódokat – többek között a Weird Warhoz is. Így ha valahol elakadtok, először nézzétek meg itt, hiszen ez valamivel gyorsabb megoldás, mint az újságra várni.

Sziasztok!
A Weird War játékkal fordulok hozzátok. Az a problémám, hogy elakadtam annál a résznél, amikor be kell foltozni az U-Bootot. Már megvan az üst, és a festék. Az üst be van foltozva. Ott állok az U-Boot mellett, a captain még mindig bömböl. Neki nem tudok mondani semmit, mert csak azt lehet, hogy inkább nem zavarom (vagy mi), a résre, pedig ha rákattintok jobb, illetve bal egérgombbal, csak a magam szövegét mondja sárga betűkkel a fejem felett (ugye értitek mire gondolok).
Üdv! Jonathan

Nálam a hajó befoltozása a pálya utolsó akkordja volt, tehát már túl voltam a múmián, gondolom Te még nem jártál ott. Emlékeim szerint egyébként a foltozás egyszerűen ment, a festésnél viszont komoly figyelemelterelő manőverre volt szükség Johann-nal, ugyanis a kapitány érthető okokból nem repdes az ötletért, hogy sárgára festjük a drágalátos tengeralattjáróját. A vízbe dobja a festéket, ehhez kell majd a horgászengedély és a bot.

COMMAND & CONQUER GENERALS

Sziasztok!
A Command and Conquer Generals játékban, amikor a skirmish módot elindítom, egy perc múlva felrobbannak az épületeim, és közben semmi támadás nincs.
Rendszeres olvasótok: Laci

Egy másolt játék boldogtalan tulajdonosának mondhatod magad. Ez a kalózverzió egyik „exkluzív" tulajdonsága.

THE SIMS 2

Hello!
Én egy Sims rajongó vagyok, és szeretnék egy kis segítséget kérni. A Sims 2 Éjszakákban hiába próbálkozom órák hosszat, nem találok vámpírt a városban, hogy „megfertőzhessen". Nem tudnátok segíteni abban, hogy hogyan változ-

tassam vámpírrá a simet, amivel játszom?
Előre is köszi! Tims

Elég szép számban csámborognak városszerte a vérszívó egyedek, de a 100%-osan tuti hely a Cript O' Night Club. Ott haverkodj össze egy vámpírral, ápolgasd a kapcsolatot, amíg megharap, és élvezd a sötétség ajándékát.

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Sziasztok Guruk!
A The Society of Leopold pályán vagyok elakadva, amikor menekülök a professzorral. Beszállok a hajóba, elkezdi tölteni a következő pályát, és amikor már majdnem beadta, egyszer csak megjelenik a kurzor, és kilép.
Légyszi adjatok tanácsot, hogy oldjam meg.
Nagyon fontos lenne, köszi.
Slade

Egyértelműen bug (számos fórumon felbukkant), amit az 1.2 patch orvosol. Töltsd le a javítókészletet, és telepítsd; mondjuk a http://vampiregames.uw.hu címről, ahol több hasznos kiegészítő mellett a játék – egyelőre nem teljesen kész – magyarítását is le tudod szedni.

STAR WARS JEDI OUTCAST

Hali!
A Jedi Knigth 2-ben (Outcast) az erőlökésnél, nem tudom, mit kell csinálni.
Légyszi segítsetek!
Róbert

A falon lévő szimbólumokkal megegyező *mintájú köveket kell összetologatni a padlón* lévőkből egy sorba (a sorrend nem számít) Force Push-sal.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Hello Guru!
A Fable játékkal kapcsolatban lennének kérdéseim. Már végigjátszottam, nagyon jó, de a mellékküldetéseknél vannak gondjaim.
1. *Olvastam, hogy az egyik treasure clue-hoz az* assassinokat kell megölni, de Knothol Gladeben nem találom. Mit kell tennem ahhoz, hogy előjöjjön?
2. A Silver Key-eket hol találom? Mindegyik véletlenszerű helyen van?
3. A Demon Doorokat hogyan lehet kinyitni, mert némelyikük elég hülyén fogalmaz („I need to see your combat multiplier before I swing ajar." – Itt mit kell csinálni?).
4. Abban a mellékküldiben, amikor Bowerstone polgármestere meghív, át kell kutatnom Oakvale-t a nyakláncáért. Megnéztem minden házat, nincs sehol. Hol találom?

Köszi szépen, hogy válaszoltok (már ha válaszoltok, ha nem, akkor nyasgem..:)).
Street Boy

1. *Az íjászverseny közelében van a támadási* helyszín.
2. Fix helyen vannak. Összesen 30 darab. A következő link segítségével könnyen megtalálhatod mindet: http://www.gamebanshee.com/fable/silverkeys.php
3. Combat multiplier – harc közben a sérülés nélkül, folyamatosan bevitt találataid ezt az értéket növelik, és ez sokszorozza a lényekért kapott tapasztalati pontok mennyiségét. *Minimum 14-es érték kell, amikor beszélsz a* kapuval, és akkor megnyílik.
4. Az oakvale-i temetőben két alak sutyorog az ominózus nyakékről, ebből derül ki, hogy a várostól délre eső parton, két csónak között van elásva.

UI: Válaszoltunk. Ha elolvasod oké, ha nem akkor...:)

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Bár a filmeket már rég nem játsszák a mozik, a DVD-sikerlistákról is kikoptak, a Gyűrűk ura divathulláma tovább tart. A játékok világában most éppen a Battle for Middle-Earth 2 az aktuális kedvenc – ennek apropóján most a Tolkien műveire alapozó játékokra emlékezünk nosztalgiarovatunkban.

Ezzel játszottunk:

...5 éve:

FELLOWSHIP OF THE RING

Már öt éve, hogy a Peter Jackson-féle mozifilmek újra divattá tették a Gyűrűk urát. Természetesen a játékkiadók sem akartak kimaradni a jóból, mindjárt ketten (a Vivendi és az EA) is elkezdték „hivatalos" játékfeldolgozásokkal elárasztani a piacot. A legelső, rögtön a Gyűrű szövetsége film után a Vivendi-féle feldolgozás volt: külső nézetes akciójáték, monoton, unalmas játékmenettel, közepes grafikával. A játékosok nem is tolerálták különösebben a lélektelen próbálkozást, ami csak a jól csengő névvel akarta eladni magát – a játék csúfosan megbukott, és azzal át is adta a helyét az EA jóval igényesebb feldolgozásainak.

...10 éve:

LORD OF THE RINGS VOLUME ONE

A kilencvenes évek közepének játéktermése elég sovány Gyűrűk ura felhozatallal büszkélkedhet, alaposan meg kellett erőltetnünk magunkat, hogy találjunk egy éppen tízéves darabot... A LOTR Volume One Super Nintendo platformon riogatta a jobb sorsra érdemes játékosokat, akiknek Frodót irányítva kellett eljuttatnia a Gyűrűt Völgyzugolyba egy japán stílusú RPG-ben. A Final Fantasy tápolós játékmenete nem igazán illeszkedett Középfölde környezetébe, így a játék nem aratott különösebb sikert – Volume Two és Three nem is készült belőle.

...15 éve:

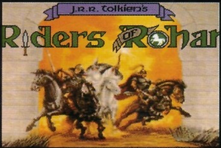
RIDERS OF ROHAN

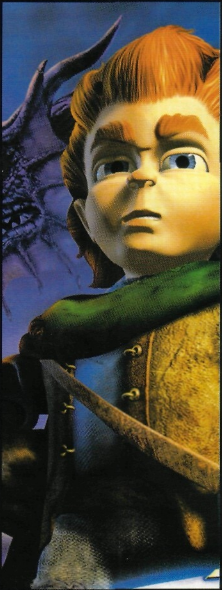
Méltatlanul elfeledett remek stratégia a Két torony szorivonalán a NASCAR-játékairól ismert Papyrus fejlesztésében, a japán konzol-óriás Konami kiadásában, PC-re. Ma már senki nem emlékszik rá, de a korát messze megelőzően összetett kis játék volt: Középfölde térképén körökre osztott módban mozgathattuk a seregeinket, majd ha találkoztunk Szarumán hadaival, akciódús csatákban verhettük őket agyon. A Gyűrű szövetségének tagjai játszották a hősök szerepét, akik varázslatokkal és rettentő erejű spéci támadásokkal ritkították az ellenség sorait. Emlékezetes még a játék elborult nehézségi foka: sok játékos már az első pályán (a Helmszurdoki csata) sem jutott át...

...20 éve:

THE HOBBIT

Az első Tolkien-játékok egyike volt ez a tucatnyi géptípusra megjelent szöveges kalandjáték (némely platformon voltak állóképek is, másokon csak a puszta szöveg), amiben a Gyűrűk ura előzményeit játszhattuk el, Zsákos Bilbót irányítva. Bár sok kihívást nem állított a játékos elé (hiszen ugyanazt kellett csak tennünk, amit a derék hobbit a könyvben tett), maga a tény, hogy a tolkieni mesevilág hangulatát a monitor előtt ülve élhetjük át, óriási sikerré tette. Erre rásegített még az igényes tálalás: a dobozban a játék lemeze mellett egy térképet, egy művészeti albumot Tolkien rajzaival, valamint természetesen az eredeti regényt is megtalálhattuk.





Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **111.850** 134.220
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 30000+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, GeF 6600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **166.600** 199.920
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6800GS, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **172.200** 206.440
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Max *(felső kat. játék AMD)* ***215.200*** 258.240
(Asus A8N-E , Athlon64/939 3500+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD±RW 2 layer, Gef **7800 GT** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **217.200** 260.640
(ld.Sirius 3 Max, de Gigabyte 8I945P, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **520.500** 624.600
(Asus A8N32-SLI Deluxe, **Athlon 64 X2 4400+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4551, **2x GeForce 7800 GTX**, Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **487.400** 584.880
(ld.Sirius 3 Ultra, de Gigabyte 8N-SLI Pro, PentiumD 940)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
975X crossfire **48.400** 58.080
K8N SLI **19.250** 23.100
GA-8I 945-P **20.500** 24.600
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

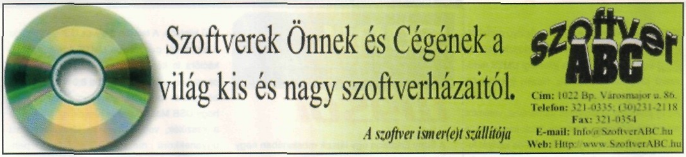
ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

ViewSonic TFT-k (3 év gar.)
19" VA902 8 ms 61.950 74.340
17" VA702 12 ms 47.950 57.540
4 ms Samsung TFT-k (3 év gar.)
19" 930BF Pivot,DVI **83.300** 99.960
17" 730BF Pivot,DVI **57.000** 68.400
AOC 19" 8ms, DVI 70.000 84.000
Daewoo 17" 8msDVI **49.400** 57.600
FSC 19" P19-2 DVI **103.800** 124.560
LOGITECH AKCIÓ !!!

Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzleben kap felvilágosítást !
Nem találta az árlistánkon ?
Kérjen ajánlatot !

Gigabyte 7900 GTX érkezik hamarosan !!
Sapphire 2 év gar. X1900XTX 512 MB **138.500** 166.200
X1900XT **118.950** 142.740 X1800XT **87.950** 105.540
Leadtek 7800GS **65.950** 79.140 X550 256 **14.950** 17.940
X800 GTO **28.725** 34.470 Abit X800 AGP **39.950** 47.940
MSI 6800GS **48.400** 58.080 7800GS AGP **67.950** 81.540
Avixe 7800GT **59.950** 71.940 6600GT **25.400** 30.480
Asus lapok 3 év gar.! **A8NSLI** Premium **34.950** 41.940
3év garanciás Samsung HD: 80GB **10.400** 12.480
SATA2: 160GB **16.950** 20.340 250GB **20.500** 24.600
Maxtor SATA2 16M 250 **20.825** 24.990 300 **26.400** 31.680
AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore **62.900** 75.480
Intel PentiumD 820 2,8G/2*1MB cache **41.950** 50.340
930 3 GHz/2*2MB cache, Viiv technológia **72.500** 87.000
Corsair 3év **512/400 8.800** 10.560 **1G/400 17.600** 21.120
Kingmax DDR2 3év 512 **8.325** 9.990 1G **17.200** 20.640
A-DATA 512/500 **11.650** 13.980 512/566 **16.950** 20.340
Chieftec 400W **9.600** 11.520 450W silent **11.500** 13.800
Apple iPOD 2 GB 45.825 54.990 **30 GB 71.350** 85.620
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

NOTEBOOK, PDA, GPS AKCIÓ - 3% !
Házhozszállítás az egész országban !



SONY ericsson K610i

PEHELYSÚLYÚ UMTS

írta · Galopp, Kremo, Monoboy

Az SE bejelentette új könnyűsúlyú mobilját, a K610i-t. Ez a telefon valószínűleg az egyik legkisebbike a jelenlegi UMTS rendszerű (3G) készülékeknek, hiszen tömege 92 gramm, míg vastagsága 17 mm.

Az új jövevény 2 Mpixeles kamerával, valamint memóriabővítésként Memory Stick foglalattal is rendelkezik, amely legfeljebb 1GB-os kártyát fogadhat. Igaz kijelzője a ma már igazán csak átlagos kategóriába sorolható: 176x220 képpontos, 262 ezer színmélységű panel, de a megszokott és ebben a telefonban is jól eltalált SE-design mellett ez elfogadható.

Kommunikáció terén domborít igazán az új készülék, hiszen a most még nem túl elterjedt RSS-hírolvasót is tartalmaz, mely segítségével majdhogynem percre készek lehetünk a hírek terén. Szoftverébe beépítésre került a NetFront webböngésző is. Mindezek mellett modemként is használható számítógépünk mellett, amelyhez „Fast port" nevű rendszercsatlakozó, BlueTooth vagy USB-csatlakozó segítségével is csatlakozhatunk. Ez utóbbi csatlakozási mód használata során a telefonban található memóriakártya a számítógép számára cserélhető háttértárként jelenik meg.

Előzetes gyári adatok szerint GSM (900/1800/1900) rendszerben 7órás beszélgetési és 400órás készenléti idővel rendelkezik, míg az UMTS hálózatban mindezen értékek 2,5 óra illetve 350 órára tehetők.

SONY Ericsson W950i

A Sony Ericsson úgy látszik mostanában nagy figyelmet szentel a zenekedvelőknek. A gyártó ugyanis alig pár hónappal a W900i után bejelentette legújabb zenemobilját, a W950i-t. A cég nem kevesebb, mint 4GB tárolókapacitással látta el ezt a legújabb okostelefonját. Ezzel 50 óránnyi jó minőségű zenét is tárolhatunk a mobilon. Az okostelefon kifejezés a rendszerre utal, mely a legújabb 9.1-es Symbian mobil operációs rendszert takarja, ami UIQ 3.0-s kezelő felületen érhető el - a 240*320-as, vagyis QVGA felbontású TFT technológiájú, 2,6" méretű kijelzőn. A telefon 3 sávos GSM, GPRS és a harmadik generációs UMTS adatkommunikációra is képes. Ez igen hasznos lehet az operációs rendszerbe épített 8.0-s Opera webböngésző használatakor. Figyelemre méltó, hogy USB Mass Storage funkcióval lett ellátva a készülék, vagyis a 4 GB tárolókapacitást ugyanekkora méretű 2.0-s USB-s pendriveként is használhatjuk. A telefonban ezen kívül helyet kapott az 1.2-es verziójú Bluetooth vezeték nélküli technológia, valamint sztereo FM rádió, ha valaki a memóriában tárolt zenével nem érné be.

Sajnálatos módon fényképezőgép nem került a telefonba (nem olyan nagy baj az – Joc). Ami a W950i fizikai paramétereit illeti, 106x54x15 mm és 112 gramm. A kézbe vételre még azonban várnunk kell, mert várható forgalomba kerülése 2006 harmadik negyedéve.

TEXAS Instruments

OMAP3

A legutóbbi 3GSM konferencián a Texas Instruments egy fontos bejelentéssel rukkolt elő, a cég bemutatta legújabb, Omap3-as, mobil eszközökbe szánt processzorcsaládját.

Az új, immáron 65 nanométeres technológiával gyártott CMOS processzorok rendeltetése igen „egyszerű". Minden eddiginél fejlettebb szinten hivatottak ellátni a különböző mobil kommunikációhoz és szórakoztatáshoz kapcsolódó feladatokat – legyen szó bármilyen audio vagy videó formátum lejátszásáról, mobil eszközökbe épített fényképező használatáról, vagy szoftver kiszolgálásáról. Az első ilyen processzor az Omap 3430-as nevet kapta, mely 550 MHz-es órajelen ketyeg. Fontosabb jellemzői az igen alacsony energiafogyasztás, teljes kompatibilitás az Omap2-es processzorokra készített alkalmazásokkal, valamint a kapcsolódás HDD-khez.

Az integrált IVA 2+ gyorsítónak köszönhetően a processzor 720*480 pixel felbontású, 30 fps sebességű videók kódolását és dekódolását is lehetővé teszi. Kompatibilis Composite és S-videó TV-kimenetekkel, támogatja az XGA vagyis az 1024*786 pixeles, 16 millió színű kijelzőket, valamint a nagysebességű 2.0-s USB csatlakozókat.

SONY Ericsson

HBH-DS970

A Sony Ericsson nem tétlenkedett a barcelonai 3GSM konferencián, ugyanis egy igen impozáns új zenelejátszó tartozékot mutatott be, ami nem más, mint a HBH-DS970 kódnévre hallgató sztereo BT headset.

A Bluetooth 2.0 kapcsolattal rendelkező új készülék széles tartományban ad erőteljes és tiszta hangot, így valószínűleg sok zeneszerető fiatal kedvence lesz. (Természetesen ne várjunk tőle high-end minőséget, de azért jól domborít.) Mivel vezeték nélkül csatlakozik bármely eme technológiát ismerő zeneforráshoz, használata praktikus és kényelmes is. E komfortot fokozzák a praktikus, cserélhető fülpárnák is. Logikus gondolat, hogy az SE az új médiatelefonjához, a W950i-hez készítette ezt a headsetjét, s ez valóban így is van. Mindamellett nem feltétlenül fontos, hogy a telefonunkról hallgassunk zenét – így ütve el két telefonhívás közötti fölös időnket. Ez a fejbeszélő ugyanis képes több eszközhöz is kapcsolódni egy időben, vagyis hallgathatjuk kedvenc zenéinket a PDA-nkról, miközben a telefonra érkező hívás esetében már rögtön át is kapcsol a kis okos, hogy telefonálhassunk. Mindeközben a kis LCD-kijelzőn nyomon követhetjük hívásidőnk alakulását, miközben a hangerő-szabályozást is ezen a központi egységen végezhetjük el.

A 27 gramos eszköz maximum 6 óra beszélgetési/zenehallgatási, illetve 300 órányi készenléti idővel rendelkezik.

6 megapixel, VGA videó, TV kimenet, biztos, hogy ez telefon?

GRUNDIG

X5000

A Grundig új telefonja, az X5000 übereli minden eddigi elgondolásunkat a kamerás telefonokkal kapcsolatban. Igaz, nem teljesen saját fejlesztés (a Xcute Dv2-re épül), de ütős, az biztos. A 2"-os, 640x480 felbontású, 16 millió színt megjeleníteni képes belső és az 1"-os, 96x64 pixeles, 65ezer színt felvonultató külső kijelző már önmagában is tiszteletet parancsol. Ha azonban megpillantjuk a telefont, biztosan nem ezt vesszük észre először, hanem a finoman szólva is érdekes kialakítású kameráját, ami 6 megapixeles felbontással bír. Ennek ellenére könnyebb és kisebb, mint például a Nokia N90.

Tehát kicsi a bors, de erős! Mostantól nem kell súlyos pénzeket kifizetnünk szakembernek, aki majd felveszi a lagzinkat, csak kérünk ajándékba egy X5000-est... Annál is inkább, mivel az egyszerű fotózgatás mellett 640x480 felbontású, 30 kocka/másodperces videókat is készíthetünk, ami már viszonylag jónak számít még DVD-re átírva is. Természetesen egy ilyen kamerához mindenképpen fontos a nagy tárhely. A készülék belső, 20 MB-os memóriáját miniSD-vel is bővíteni tudjuk, így biztosan nem leszünk helyszűkében. Sajnos Bluetooth vagy WLAN nincs a telefonban, de kárpótolhat bennünket az USB csatlakozó, vagy a TV-kimenet.

SONY VAIO VGL-XL100

A Sony új VAIO VGL-XL100 házi szórakoztató PC-je közvetlenül csatlakoztatható bármilyen piacon lévő HD-ready képmegjelenítőhöz. A készülék hátsó paneljén ugyanis nagyfelbontású (HD) HDMI és komponens videojel kimeneteket találunk. A PC mellé alapfelszerelésként jár egy vezeték-nélküli, integrált érintőpados billentyűzet, valamint egy teljes körű vezérlést biztosító távirányító is.

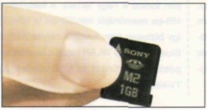
A VGL-XL100-t ellátták egy analóg és digitális adások vételére egyaránt alkalmas hibrid TV tunerrel, így közvetlenül készíthetünk felvételeket a beépített 250GB-os merevlemezre. A Sony új szórakoztató PC-je nem csak videó felvevőként, vagy otthoni zenei szerverként funkcionál, de használható kétrétegű Super Multi DVD±RW DVD lejátszóként is.

A készülék kompatibilitására sem lehet panasz, ugyanis fél kézzel elboldogul a Windows Media 9, a H.264 /MPEG4-AVC, valamint az MPEG-2 tömörítésű HD videókkal is. A filmek megjelenítése mellett a mai játékokkal is viszonylag jól elboldogul, lévén egy nVidia Geforve 6600 dohog benne.

Az új Sony házi ketyere lelkét a 2.8 GHz-es, 800 MHz FSB-s Intel Pentium D 920 processzor, valamint az ezzel együtt alkalmazott Intel Viiv technológia jelenti. Ezt a speciális platformot kimondottan a házimozizásban megszokott, 5.1, vagy 7.1 csatornás digitális surround hangzás biztosítása mellett a videó és az állóképek megjelenítésére tervezték. Az VGL-XL100-at 2x512 MB DDR2-533 SDRAM-al látták el, amit tovább lehet bővíteni 2 GB-ig. A készüléket a Microsoft Windows XP Media Centre Edition operációs rendszerrel dobják piacra.

MEMORY STICK Micro

A Sony eddig is különcködött, és úgy látszik ezután is ezt teszi. Haladva a korral a cég bejelentette új, kisméretű memóriakártyáját a Sony's Memory Stick Microt, rövidítve az M2-t. A legfontosabb jellemzője, hogy őrült picire sikerült. Persze nem a memóriakapacitása, hanem a fizikai paraméterei, befoglaló mérete mindössze 15x12.5 x1.2 mm-es „nagyságot" jelent, ami hozzávetőleg a negyede a nagytestvérének, és jóval kisebb, mint például egy miniSD memóriakártya. A Sony a jövőben minden bizonnyal csak ezt a memóriatípust fogja alkalmazni készülékeinek bővíthetőségére, s már be is mutatkozott az első ilyen készülék, az M600as mobiltelefon. A technológiájából adódóan maximum 32 GB-os lehet elméletileg a kártyából a legnagyobb kapacitású, de nem ekkora méretűekkel kell számolnunk a megjelenésekor, ami 2006 első felében várható. Remélhetőleg gyárilag mellékelik majd az adaptert, mely segítségével az alap Memory Stick befogadására képes eszközökkel is kompatibilis lesz a kártya. Egyetlen negatívumra számíthatunk az M2 kapcsán: szinte biztos, hogy más gyártók nem fogják ezt a típust használni. Ez nem túl meglepő. Így is van már annyi memóriakártya-formátum, mint égen a csillag.

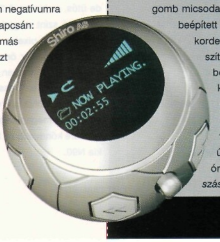


SHIRO Mp3

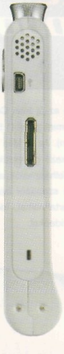
A LABDA

Különlegesnek különleges formájú ez a lejátszó, mondatnánk azt is, hogy eredeti, de messze nem az a Shiro legújabb hordozható MP3 lejátszója, amely foci alakúra sikeredett. Bár szerintünk hmmm... gagyi, de legalább jól megy a susogós mackóhoz brazil mezzel, Ronaldo felirattal és a sárga mez alól kikéredzkedő sörhashoz. Persze ez korántsem jelenti az, hogy nem lesz nagy sikere ennek a modellnek, ugyanis nagy bázist jelenthetnek a fanatikus szurkolók, s a könnyen becsapható gyerekek. Egyetlen szerencse hogy nem festették zöld-fehérre...

Mielőtt még jobban lehúznánk ezt a szerencsétlen lejátszót, eláruljuk, hogy 1 GB tárhellyel rendelkezik, ami azért már egy kicsit más színben tünteti fel. A focilabdaforma pedig kimondottan kedvez a gömbhangszóró alkalmazásának! A Shiro legújabb hordozható MP3 lejátszója igazából nem más, mint egy gömbhangszóró, amelybe kis helyet igénylő lejátszót helyeztek el. Az alig 4 cm átmérőjű labdácska összes szükséges kezelőgombja stílusosan hatszögletű és a felszínpaláston kapott helyet. Ez sem igazán ötletes megoldás, amikor a zsebünkben vakon kotorászva próbáljuk azonosítani, hogy melyik gomb micsoda... A készülékben van beépített FM tuner és egy rekorder, amellyel felvételt készíthetünk a rádióból és a beépített mikrofonon keresztül, de van még itt stopperóra is visszaszámláló funkcióval. A gyártó szerint az újratölthető akkuk 10 óra folyamatos lejátszást biztosítanak.



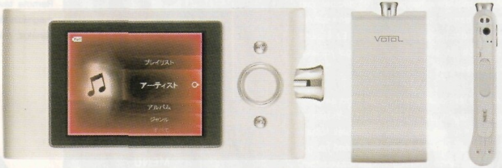
NEC VOTOL PK-MV300



Úgy tűnik, a NEC is szeretne egy kis szeletet az MP3-sikertortából, és egy tisztességesen megtervezett hordozható lejátszóval jelent meg a piacon. A VoToL PK-MV300 lejátszó maga úgy fest, mint egy mega-hitech parfümös üveg, de ez egyáltalán nem válik hátrányára, sőt.

A kicsit drágának tűnő készülék egyébként elboldogul az MPEG -2, az MPEG-4, valamint a WMV9 videó fájlokkal is. Ami az audio-részleget illeti, itt is széleskörű kompatibilitást mutat, ugyanis a kötelező MP3 formátumon túl a VoToL megbirkózik az AAC, a Windows által támogatott WMA (beleértve a WMA DRM-et is) valamint a keleten közkedveltebb Ogg audio fájlokkal is.

A NEC lejátszójának kijelzőjén – amelyet csak liquid GUI-nak csúfolnak – leolvasható a szükséges track információkon kívül a hangerő, vagy az aksi töltöttségi állapota is. Az alkalmazott képmegjelenítőhöz illeszkedő „pancsi-pancsi" képernyővédő csak egy extra kedvesség a gyártótól. A készülékkel csak a jövő hónapban találkozhatunk és csakis akkor, ha átperdülünk Japánba, ugyanis ott jelenik meg először. Remélhetőleg Európába is megérkezik majd a kis kütyü előbb-utóbb…



Motorola
SLVR L7

Az L7 új változata már támogatja az i-modeot

A Motorola bejelentette az SLRV családjának újabb tagját, az „SLVR L7 with i-mode" típusszámra hallgató ultra-vékony kivitelű mobilkészülékét, melyet felvérteztek az iTunes lehetőséggel, és az itthon annyira nem ismert i-mode-dal is. Az i-mode a japán NTT DoCoMo cég csomagkapcsolt mobil kommunikációs technológiája. Hasonló, mint a mi WAP-unk, de szerkezete annál egyszerűbb, viszont legalább annyira elterjedt, főleg a Távol-Keleten. Az új készülék ilyen funkciójának köszönhetően a felhasználók még gyorsabban férhetnek hozzá közel 100 000 aktív i-mode oldalhoz. A mindösszesen 96 gramm súlyú és 113x49x-12mm mérettel megáldott, vagyis valóban a soványka kategóriába sorolható telefon követi a RAZR-ok által megszokott külalakot eltekintve természetesen attól, hogy ez a készülék nem félbehajtható. Igazán ízlésesnek mondható billentyűzete mellé egy átlagos 176x220pixel felbontású, 256ezer színt megjelentetni képes kijelző társul, de az igazán nagy erőssége oldalnézetben mutatkozik meg. Alig vastagabb, mint az oldalsó részébe épített mini-USB foglalat. Vékonysága ellenére az akkumulátor ereje meglepőnek is mondható, hiszen gyári adatok szerint 4 óra beszélgetési és 8napos készenléti idővel rendelkezik.

PERLIK AZ APPLE-t

A napsütötte Kaliforniában, egy napsütötte agyú úriember azzal a panasszal fordult a bírósághoz, hogy az Apple által bevezetett iPod lejátszók hangereje maradandó halláskárosodást okozhat. Ezen nem lehet igazán csodálkozni, ugyanis arrafelé rengeteg az ügyvéd, és szerencsétleneknek csak találniuk kell valami munkát, hogy legyen mit a whiskeybe aprítani...

Az élelmes úriember ügyvédje arra hivatkozott, hogy az Európában forgalomba hozott iPod lejátszók maximális hangereje 100 decibel, míg az USA-ban piacra kerülő ugyanolyan készülékek 115 decibelig csavarhatók fel. Ez a plusz 15 decibel az, ami állítólag képes gallyra vágni a hallásunkat.

Ezzel az állítással szemben az iPod készülékek leírásában – lehet leellenőrizni! – tisztán és világosan le van írva, hogy a készülék fülhallgatóval való, magas hangerőn történő hallgatása maradandó halláskárosodáshoz vezethet. A panaszos szerint ez a figyelmeztetés nem elegendő, ugyanis a mellékelt leírásból nem derül ki az, hogy mit is jelent pontosan a „magas hangerő". Rafinált indoklás, kíváncsiak vagyunk, mit tanulnak az ügyvédek Kaliforniában! Ilyen alapon egyébként az összes nagy hangerejű koncertet be kellene tiltani, a Forma 1-gyel és a repülőnapokkal együtt, ahol a hangnyomás esetenként túllépi a fájdalomküszöböt is, ez utóbbiak ugyanis tényleg képesek szétcsapni az ember dobhártyáját...

APPLE CORE DUO mini

A z Apple bemutatta az új Intel Core Duo processzoros Mac mini gépet (1,5 és 1,66 GHz-es változatban). Az új Mac magába foglalja az Apple következő generációs Front Row szoftverét, így a felhasználók az Apple Remote távirányítóval a szobából bárhonnan megnézhetik digitális tartalmaikat, ideértve a zenéket, a fotókat és a videókat.

Az új mini új rendszer-architektúrát kapott: 667 MHz-es FSB-t és 667 MHz-es DDR2 SDRAM memóriát tartalmaz (512MB), mely 2 GByte-ig bővíthető. A gépek mindegyike beépített 10/100/100 BASE-T Gigabit Ethernet vezérlőt, AirPort Extreme 802.11 g WiFi adaptert, Bluetooth 2.0+EDR-t és négy USB 2.0 kaput tartalmaz, A VGA mellett természetesen DVI csatlakozó is található a hátlapon. A Mac mini tartalmazza az iLife '06-ot, az Apple digitális életstílus alkalmazáscsomagjának legújabb verzióját: iPhoto, iMovie HD, iDVD, GarageBand és iWeb. Minden iLife '06 alkalmazás Universal alkalmazás, mely natívan fut az új Intel-alapú Mac mini gépeken. A gépekhez az Apple operációs rendszerének legfrissebb kiadását mellékelik, azaz a Mac OS X 10.4 Tiger rendszert.

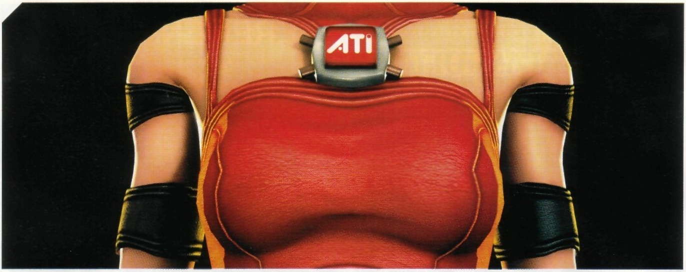
NOKIA 6131

A hónap elején tartott barcelonai 3GSM konferencián a Nokia többek között egy új középkategóriás telefont is bemutatott, mely a 6131 névre hallgat. Az újabb kinyitható mobil belső kijelzője már az új „Nokia-szabványú", vagyis a 16M színt megjeleníteni képes, 320x240 pixeles TFT. A külső megjelenítő sem kifogásolható, hiszen másodlagos kijelzőnek egy 128x160 pixeles, 256ezer színt produkáló egység nem rossz választás.

Ez a telefon beépített antennával rendelkezik, így akik emiatt nem szerették a 6101-est, azok kaphatnak majd az alkalmon, hogy lecseréljék megunt mobiljukat. Szolgáltatásai fiatalosságot tükröznek, hiszen a négysávos (GSM 850/900/1800/1900MHz), GPRS és EDGE képes készülékben megtalálhatók a mai alapigényeknek megfelelően a sztereó FM-rádió, a továbbfejlesztett médialejátszó és az 1,3Mpixeles, 8x-os digitális zoommal rendelkező kamera mellett a komolyabb üzleti megoldások is. Ilyen például az e-mail (POP/IMAP/SMTP) szolgáltatás, vagy a szervezőfunkciós naptár. A 6131 mind infraporttal, mint Bluetooth kapcsolódási lehetőséggel rendelkezik. Mindemellett a telefont bőséges belső memóriával vértezték fel, ami 2GB-ig bővíthető a telefon kikapcsolása nélkül is cserélhető microSD memóriakártyával.

GYŰJTÖGETŐS
FANTASY KÁRTYAJÁTÉK
KIVÁLASZTOTTAK
AZ M*K KÁRTYAJÁTÉK
Zászlóháború
Új kiegészítő jelenik meg a KIVÁLASZTOTTAK, vagy röviden M*K kártyajátékhoz. A kiegészítő összes lapját Boros Zoltán és Szikszai Gábor, a sci-fi és fantasy világ kiemelkedő grafikuspárosának az illusztrációi díszítik. A Zászlóháború az M* történelem őskorát idéző lapjaival, grafikáival rengeteg újdonságot tartogat a régi és új játékosok, valamint a gyűjtők számára. Keresd fel honlapunkat: www.ketmagus.hu, ahol sok más érdekesség mellett további részleteket is megtudhatsz e misztikus játékról és világról, valamint nyereményjátékunkról. A kiegészítőt 2006.március 28-tól lehet megvásárolni a fantasy és kártyaboltokban, illetve megrendelhető a kiadótól.
Két Mágus
Részletek
a honlapunkon!
www.ketmagus.hu
NYEREMÉNYJÁTÉK
Regisztrálj honlapunkon, töltsd ki,
küldd be a nyereményszelvényt!
Nyerd meg 10 ajándékunk egyikét!
Név:
Cím:
Telefon:
06-
Regisztrációs számom:
#

FIFA HUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.
Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.
FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER
PARTNEREINK: FOCI MÁGUS WWW.FOCIMAGUS.HU JÁTÉKOSOK KLUBJA WWW.JATKLUB.HU



Az élő/halott király

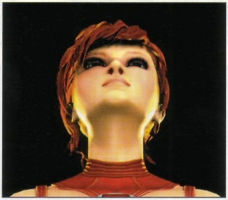
írta · g

AGP portra csatlakozó videokártyák jelene és jövője

A gyakorlat szintjén 1997 őszén debütáló AGP (Accelerated Graphics Port) videokártya-csatolási szabvány szép karriert tudhat a háta mögött. A piacon eltöltött bő nyolc éve alatt két alkalommal komolyabb ráncfelvarráson esett át, illetve gyorsult és okosodott. Mindeközben szinte tökéletesen képes volt kiszolgálni a fősodor és munkaállomás-PC-k tulajdonosainak három (és természetesen kettő) dimenziós grafika iránti igényeit. A várakozásokkal ellentétben a szabványt leváltani hivatott, a piacra 2004 nyarán érkező PCI Express technológia máig sem volt képes arra, hogy teljességgel háttérbe szorítsa ezt az ipari standardot, illetve a rá építő videokártyák kereskedelmi csatornákban való eladását.

Tény, hogy már jó ideje a világon újonnan eladott PC-k elsöprő többségében a PCI Express csatolási szabványt támogató lapkakészletű alaplap, illetve ennek megfelelően PCIe-s videokártya van (a hibrid AGP/PCIe megoldások száma csekély és sokszor jelentős teljesítményveszteséggel kell számolni alkalmazásuk esetén). A fentiek alól csak a fejlődő térségek piacai (Kína, India, Dél-Amerika, Kelet-Európa) jelentenek részleges kivételt, ahol még javában dúl az AGP porttal (és nem busszal, ahogy azt sokszor helytelenül írják-mondják egyesek) szerelt alaplapok értékesítése.

Az AGP-s videokártyák lendülete mégsem itt érhető igazából tetten, hanem a kiskereskedelmi csatornákban – mind a hagyományos, mind az online boltokban. Az igazság ugyanis az, hogy az ily módon értékesített videokártyák nagyobb része még mindig AGP-csatolóval rendelkezik – legalábbis ez a helyzet a cikk írásának időpontjában (2006 február). Viszonylag jelentős eltérés tapasztalható a becsült százalékos arányt tekintve, ugyanis ahány piaci elemző, szakember és hardvergyártó létezik, annyiféle a számadat. A 2005 végi helyzetre vonatkozó, az AGP szemszögéből a legoptimistább vélekedés szerint a kiskereskedelmi csatornákban külön (azaz nem konfigurációba építve) értékesített videokártyák 78 %-a AGP csatolású volt, és mindössze 22 százalékuk PCI Express-es. A legpesszimistább elemzés, amely már 2006 januárjára vonatkozik, 55/45 százalékos arányt feltételez az AGP javára. Mivel a legtöbb elemző 60-65 %-os AGP fölényt mondott 2005 végére, leginkább ezt az adatot érdemes irányadónak venni.



A vásárlói oldal tehát még mindig adott az AGP csatolású videokártyák számára, és a GPU-fejlesztő cégek, illetve kártyagyártó partnereik meg is ragadják az alkalmat a minél zsírosabb profit megszerzésére. Megfigyelhető azonban némi paradoxon-ízű gyakorlat is ezen a téren. A csúcsteljesítményű, új 3D-gyorsítók már egytől egyig PCI Express szabványú csatolóval debütálnak a piacon. Azt írtam, paradoxon-ízű, de valójában nem az. Hiába az AGP jelenlegi kiskereskedelmi fölénye, a PCIe jelenti minden szempontból a jövőt.
Először is azért, mert az AGP-s vásárlói tábor minden egyes eltelt nappal gyengül, a PCIe-s pedig erősödik; márpedig az új gyorsítók eladásainak tekintetében a cégek menedzsereinek a megjelenést követő 6-9 hónapos időszakkal kell számolniuk, ha viszonylag gyors termékciklusokat feltételezünk (a Radeon X1800/X1900-as szériák ultragyors termékgeneráció-váltása feltehetőleg nem válik divattá az iparágban).

Másrészt a tervező, gyártó cégeknek is jóval könnyebb és a legtöbb esetben gazdaságosabb is egy csatolási szabvánnyal útjára bocsátani egy új GPU-t vagy GPU-családot. Márpedig a fentiekben említett ok miatt a „full retro", az AGP porthoz való ragaszkodás üzletileg egyáltalán nem lenne kifizetődő. Harmadrészt az általános

Az X800GTO kártyák igen jó ár/érték aránnyal rendelkeztek

„AZ NVIDIA 7800 GS JELENLEG AZ EGYETLEN OLYAN AGP-S KÁRTYA, AMI 2006-2007-RE IS ELÉG LESZ."

technológiai fejlődés is a PCI Express oldalán áll. A PCIe az AGP-nál jóval fiatalabb technológia, ennek megfelelően az ereje is nagyobb. Mivel a mai 3D-s alkalmazások, játékok egyre több adattal, shader programmal, textúrával dolgoznak (nem beszélve az egyre magasabb felbontásokról, amiben a legtöbb játékos futtatni akarja játékait), a PCI Expressnek az AGP-hez viszonyítva nagyobb sávszélessége és plusz szolgáltatásai (pl. az SLI, ami a hardcore játékosok esetében sokszor élet-halál kérdése) egyértelműen mind újabb szegek az AGP koporsójában.

Szintén eltérőek az elemzői vélemények az angol szakmai zsargonban crossover pointnak nevezett időpont/időszak tekintetében. A crossover point azt az időpontot jelöli, amikor egy új generációs termékből már többet adnak el, mint a régi generációból. A meghatározó kritérium változó, jelen esetben a csatolási szabvány, de ugyanilyen crossover pointja van a DDR – DDR2 memóriamodulok értékesítésének is, és még sorolhatnám a példákat. Mindenesetre a szakértők (akik sokszor nagyot tévednek) álláspontjai ebben a kérdéskörben jóval közelebb állnak egymáshoz, legalábbis ami az észak-amerikai helyzetet illeti. Ezek szerint a „sietős" elemzők az idei nyár elejére, míg a konzervatívabbak őszre teszik a termékgeneráció-váltás idejét.

Hozzáadva a saját két centemet a témához, én a magyar CO pontot az év legvégére várom (nem kis mértékben a karácsony előtti eladásokra apellálva), lanyhább vásárlói kedv esetén 2007 február-márciusára.

ATI

Amint már fentebb említettem, a cégek kergetik a profitot, ezért természetesen javában él még az AGP-csatolású kártyák gyártása, illetve új (pontosabban kvázi-új) termékek lépnek piacra. Az ATI háza táján a Radeon 9800 Pro kártyák teljes kiárusítása után tavaly ősszel a Radeon X800GT/GTO/GTO2 kártyák domináltak AGP-fronton, háttérbe szorítva a korábbi drágább modelleket (X800 XL/XT) sokkal kedvezőbb ár/teljesítmény mutatójuk okán. Mivel a Radeon X800 széria chipjeinek ez idő tájt már nincsen gyártási utánpótlása, ezért helyüket, szegmensüket és piaci szerepüket egyelőre a Radeon X1300/Pro és az X1600 Pro veszi át. Ez utóbbi igen friss fejlemény, hisz az AGP-s X1600 Pro szélesebb körű rendelkezésre állása február közepére-végére várható.

Mondhatni, hogy az ATI ez utóbbi két megoldásával nem erőlteti meg magát teljesítmény terén, hisz az nVidia, illetve a kártyagyártó partnerei által jelenleg is kínált AGP-s termékek (lásd kicsit lejjebb, melyek ezek) agyba-főbe verik még az X1600 Prót is a játékok teljesítménytesztjeiben.

Elképzelhető, hogy az ATI-nál úgy okoskodnak, hogy akinek nincsen pénze arra, hogy új, PCI Express foglalatos alaplapot, ehhez tartozó új processzort, memóriát és tápegységet stb. vegyen, az úgysem fog 3-4-500 dollárokat költeni videokártyára. De az is lehet, hogy ők tudnak valamit, amit mi nem: nemsokára új középkategóriás GPU-kkal rukkolnak ki az R580 alapvonalai mentén, és ezek egyikéből-másikából lesz AGP-s változat is.

Technikai akadálya annak sincsen, hogy a Radeon X1600 XT-t AGP-sítsék, az eljárás hasonló az X1600 Pro GPU – Rialto híd társításhoz, és akkor azért már valamit a 3D teljesítmény terén is fel tudnának mutatni, bár semmi kiemelkedőt, egyelőre. A kanadai cég (jóval) korábbi generációs (legalábbis ami az alapokat illeti) Radeon 9250/9550 és 9600 szériás (természetesen AGP csatolású) kártyáival nem foglalkozom. Bár ezek a megoldások még mindig jelen vannak a hazai piacon is, és egy ideig még kaphatóak lesznek, egyértelmű, hogy talán a 256 MB-os 9600XT kivételével a teljesítményük már semmire sem lesz elég 2006 prominens 3D-s játékaiban (Oblivion, UT2007, Prey stb.).

NVIDIA

Ami az nVidiát illeti, náluk jóval kiegyensúlyozottabbnak tűnik a helyzet. A 2004 vége óta töretlen népszerűségnek örvendő GeForce 6600/6600 GT szériás AGP-s kártyákat még most is zabálja a piac. Olyannyira, hogy az a szokatlan helyzet állt elő, hogy az észak-amerikai szubkontinensen nehezebb hozzájutni ezekhez a termékekhez, mint Európában – pedig a helyzet fordított szokott lenni.

Az üzletek polcairól kronologikusan GeForce 6800 Ultra, 6800 és 6800 GT sorrendben kiveszó AGP-s 6800-as családot jelenleg egyedül a középkategória közepét megcélzó GeForce 6800 GS AGP termékváltozat képviseli hivatalosan december óta (a gyakorlatban még itt-ott fellelhetőek a viszonylag gyenge teljesítményt nyújtó, GeForce 6800LE chipes kártyák is). A termék jó ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik, ám a cikk írásának időpontjában itthon egyelőre nem kapható.

Végül a legfrissebb (hivatalosan február 2-án bejelentve) nVidia-féle jövevény az AGP palettán igazi hiánypótló, amely az erősebb processzorral és sok memóriával szerelt, AGP porttal dolgozó alaplapot birtokló felhasználók számára jelenleg szinte az egyetlen feljebb lépési lehetőség a 3D grafika terén. Ez a termék pedig a GeForce 7800 GS AGP, amely a felső kategória alját képviseli a videokártyák piacán, és amely minden fontosabb, előremutató jellemzővel bír, amelyre egy felhasználónak vagy játékosnak 2006-2007 folyamán szüksége lehet (256 MB videomemória, Shader Model 3.0 támogatás, PureVideo szubprocesszor egység – remélhetőleg később az nVidia által beígért H.264 gyorsítással, driveren keresztül).

A fentieken kívül jelen van még a piacon az AGP-s GeForce 6200 is, de mivel ez a cikk játékosoknak szóló lapban jelenik meg, illetve a GeForce 6600 128 MB-os kártyák ára annyira kedvező, a 6200-esekre fölösleges is szót pazarolni. Egyelőre az nVidiának van tehát teljesebb, szélesebb ár- és teljesítményspektrumot lefedő AGP-s termékkínálata.

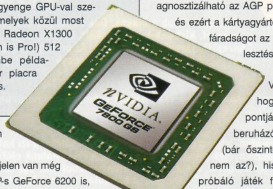
128, 256 vagy 512 MB?

A kérdés adott: mennyi az optimális videomemória-mennyiség, amelyre szüksége van egy játékosnak a 2006-os év folyamán? Ami a trendet illeti, 2005 folyamán az átlagos 3D-s játék minimum 64 MB fedélzeti memóriával ellátott videokártyát igényelt, és az ajánlott mennyiség 128 mega VRAM volt, a leghúzósabb címek (pl. F.E.A.R.) esetében pedig 256 MB.

2006 folyamán nagy valószínűséggel egy lépcsőfokkal feljebb lépünk minden téren. Nevezetesen a kevésbé intenzív 3D-s grafikát használó játékok „megbocsátó" igényeit figyelmen kívül hagyva, az átlagos játékok 128 MB video RAM-ot fognak minimum követelményként megjelölni (gyakorlati példa: a megjelenés előtt kiadott hivatalos Oblivion rendszerkövetelmény), és az általánosan ajánlott mennyiség 256 MB lesz.

Az is bizonyosnak tűnik, hogy a grafikailag kifejezetten intenzív játékok (pl. UT2007) profitálni fognak az 512 MB-os videokártyákon levő memóriatöbbletből, ám amennyiben erős és megfelelő memória sávszélességgel rendelkező, 256 MB-os grafikus kártyánk van (pl. GeForce 7800 GT), nagyon jól elleszünk ezekkel a játékokkal.

Az ajánlásom tehát 256 MB fedélzeti tárral rendelkező videokártya beszerzése. Ám amint az érvényes volt az elmúlt évekre, most is meg kell említenem, hogy ha komolyan gondoljátok a játékot, nagy ívben kerüljétek el a rengeteg, ám igen alacsony sávszélességgel bíró, lassú videó memóriával és viszonylag gyenge GPU-val szerelt kártyákat, melyek közül most hirtelenjében a Radeon X1300 (még csak nem is Pro!) 512 MB jut eszembe példaként, mint már piacra lépett megoldás.



KILÁTÁSOK 2006-2007-RE

Azt tehát látjuk, hogy ami a grafikus kártyákat illeti, az AGP porton ragadt játékosok (amennyiben nem sajnálják a pénzt az ez irányú befektetésre) 2006-2007-re fedve vannak, még abban az esetben is, ha már sem az ATI, sem az nVidia nem hoz ki több AGP-s, felső kategóriás terméket – köszönhetően a GeForce 7800 GS-nek. Jelen cikkem szempontjából azonban fontosabb kérdés, hogy mikorra várható az AGP-s kártyák teljes, vagy szinte teljes eltűnése a kiskereskedelemből.

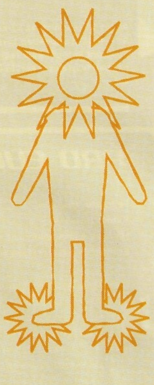
Előre látható, hogy 2006 folyamán a PCI Express-es társaikhoz képest ugyan egyre csökkenő mennyiségben, ám még mindig jelentős kisker eladásokat fognak produkálni az AGP portos kártyák. Személy szerint 2007 nyarára teszem azt az időszakot, amikor a boltok már csak egy-két féle AGP-s kártyát tartanak majd Magyarországon, és azokat is inkább az alsó és középső szegmensből – amúgy mutatóba. Ami a technológia globális kilátásait illeti, egy fix és egy határozatlan pontot látok: egyrészt biztosnak tűnik, hogy a 2005 folyamán meghonosodott gyakorlat alapján az újonnan megjelenő, felső kategóriás GPU-változatok nem fognak helyet kapni AGP csatolású videokártyákon, a felhasználók a GeForce 7800 GS példájából kiindulva továbbra is csak a 300 dollár alatti kategóriában bízhatnak.

Ami egyelőre bizonytalan, hogy a Windows Vista megjelenésével debütáló DirectX 10 (kevésbé közkeletű nevén WFG 2.0) kihívására adott grafikuschip-tervezői válaszban helyet kap-e majd néhány AGP-s kártya is, natívan (szinte kizárt), vagy „hidalt" formában. Ha igen, az még némiképp elodázhatja az AGP szabvány eltűnését a süllyesztőben, ám én úgy gondolom, hogy erre a felvetésre a válasz nemleges. A Vista hivatalos megjelenésekor ugyanis már erőteljes – és egyre gyorsuló ütemet mutató – szűkülés lesz diagnosztizálható az AGP port köré épülő piacon, és ezért a kártyagyártók nem fogják venni a fáradságot az AGP-s változatok kifejlesztésére.

Végül megjegyzendő, hogy a játékosok szempontjából amúgy is hardverberuházós év lesz a 2006-os (bár őszintén szólva, melyik év nem az?), hiszen jó pár hardvertpróbáló játék fog megjelenni idén, amik alá már kifejezetten erős videokártya, sok memória és több esetben duálmagos processzor kell majd (az optimális minőségű futtatáshoz). Márpedig ezen részegységek többségének használatához már feltétlenül PCI Express platform kell. ■

EGY KIS TUDNIVALÓ:

AZ EMBERI LÉT NAPENERGIÁVAL MŰKÖDIK



LET'S GET OUTSIDE™

MERRELL

merrell.com

irta · Sasa

Sony PSP

Ahogy közeledünk az E3-hoz, úgy érkeznek meg a jobbnál jobb PSP-s játékok. Az e havi számunkban tesztelt Pro Evolution Soccer és a SOSOM PSP-verziója egyaránt kategóriájuk legjobbja - és akkor még nem is beszéltünk a jövő hónapban tesztelésre kerülő Daxterről, ami a PSP-történelem eddigi legjobb játéka!

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Fejlesztő: Konami
Kiadó: Konami
Hálózatos játéklehetőség: nincs
Értékelés: ■■■■■■■■■□

A labdarúgás szerelmesei a PSP megjelenése óta tűkön ülve várják a foci élethű szimulációjáról híres Pro Evo sorozat zsebverzióját. Mialatt a Konami szépen lassan fejlesztgette saját játékát, addig a konkurens Electronic Arts két focijátékkal is jelentkezett, amik közül a FIFA 06 parádésra sikeredett. Kellő kihívást nyújtott, és technikai szempontból sem találtunk benne kivetnivalót. Az imént említett játék azonban teljesen új perspektívát kapott a Pro Evo 5 megjelenésével. A Konami programja ugyanis játékmenet szempontjából magasra tette a lécet. A Pro Evo 5 a PS2-es verzió összes erényét magában hordozza. Nagyszerű a mesterséges intelligencia és élethű a szimuláció, amit a készítők megfejeltek az elődben sokat vitatott játékos-animációk feltuningolásával. Így az a ritka eset fordult elő, hogy a focisták mozgása egy leheletnyivel finomabb lett nagytestvérénél! Mindezek hallatán bátran kijelenthetnénk, hogy a PES5-tel megjelent a PSP legeslegjobb focis játéka, ám ezt mégsem tesszük meg. Hogy miért? Először is a Konami játékából valami érthetetlen okból kifolyólag kimaradt a kommentár, így a PSP fanatikusok kénytelenek lesznek beérni a közönségzajokkal, a bírói sípszóval és a labda pattogásakor hallatszó puffanásokkal. 2006-ban azt hiszem ez megengedhetetlen, még akkor is, ha néhány meccs után már ügyet sem vetünk erre az „apró" hibára. A második és egyben legbosszantóbb kellemetlenséget a töltési idők hossza jelenti. Egy-egy meccs előtt ugyanis átlagosan 45-50 másodpercet kell várnunk a középkezdést jelző sípszó elhangzásáig.

Mindezektől elvonatkoztatva a Pro Evo 5 hatalmas meglepetést okozott. A játék élethű szimulációjából adódóan elképesztően élvezetes meccseket vívtam. Minden egyes gólért meg kellett küzdenem, sosem tudtam két egyforma akciót végrehajtani, és a gép sem sablonosan próbálta átjátszani magát a védelmem sorain. A PES-sel töltött hosszú órák után aztán el kellett ismernem, hogy még soha sem játszottam ilyen jót focis játékkal (beleértve az összes platformot). Ha szereted a focit, és nem riadsz vissza a kihívásoktól, a PES5 a te játékod, ha azonban könnyebb sikerélményre vágysz, és a belbecs mellett a külcsínre is adsz, válaszd a FIFA06-ot. Sőt: válaszd mindkettőt, egyikben sem fogsz csalódni!

SOCOM: Fireteam Bravo

Fejlesztő: Zipper Interactive
Kiadó: Sony
Értékelés: ■■■■■■■■□□

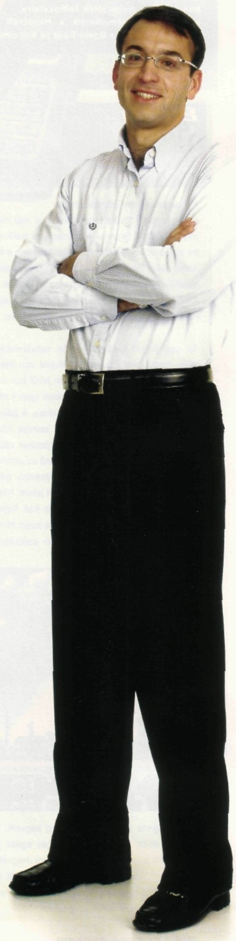
A PS2-n méltán népszerű SOCOM széria legújabb darabja végre zsebkonzolunkra is megérkezett. A játék megjelenése előtt szkeptikus voltam, ugyanis a PSP-n megjelent harmadik személyű FPS-ek eddig nem muzsikáltak valami fényesen. A problémák legnagyobb részét a kamerakezelés és az irányítás okozta. A Zipper

Interactive fejlesztői azonban sikeresen vették ezeket az akadályokat. A kamera mindig a megfelelő szögben áll, az irányítás pedig ugyanolyan komfortos, mint a PS2-es Dual Shockkal. A kérdés már csak az maradt: a játékmenet is felveszi-e a versenyt legjobbakkal?

A válasz egyértelműen igen. A SOCOM nagyszerűen néz ki, a játékmenete leginkább a Ghost Reconhoz hasonlítható. Csapattagjainknak könnyedén kiadhatjuk az utasításokat, legyen szó egy szoba megtisztításáról, ajtó betöréséről, vagy éppen reaktor felrobbantásáról. A társainkkal való együtt dolgozás jól működik, ráadásul rendkívül élvezetes is. Egyetlen apró negatívumnak a gyengécske mesterséges intelligenciát hozhatom fel, ám mindez kiküszöbölhető, ha online ütközetekben próbálod meg állni a sarat. Az eddigi legjobb PSP-s csapatorientált akciójáték, mind egy-, mind pedig többjátékos módban kellemes kikapcsolódást nyújt!

GE
Consumer & Industrial
European Innovation Center

Csatlakozz IT-csapatunkhoz!



A GE Consumer & Industrial budapesti szolgáltató központjából a vállalat Egyesült Államokban működő részlegeinek kínálunk információtechnológiai szolgáltatásokat, melyekhez olyan informatikus kollégákra van szükségünk, akik azonosulni tudnak egy globális munkakörrel, a szemléletmódunkkal, és készek saját karrierjük fellendítésére.

Különböző gyakorlattal és képesítéssel rendelkező munkatársakat keresünk, akik az informatika valamely területének szakemberei, és napi szinten használják az angol nyelvet, valamint kreatívan, gyorsan, pontosan oldják meg a felmerülő problémákat. Munkájukért cserébe mi nemzetközi karriert, tapasztalatszerzési lehetőséget és versenyképes juttatási csomagot kínálunk.

A **gyakorlattal rendelkező** jelentkezőknek nemzetközi környezetben biztosítunk álláslehetőséget; tőlük azt várjuk, hogy kiválóan dolgozzanak csapatban, és legalább három éves szakmai tapasztalatuk legyen.

A **frissen végzett**, pályakezdő jelöltek számára többféle ajánlatunk van - IT végzettségüknek és preferenciájuknak megfelelően. Fontos, hogy kiválóan kommunikáljanak angolul, és előnyt jelent, ha rendelkeznek némi munkatapasztalattal.

Gyakornokokat várunk több területre (például: adattárházak, vállalatirányítási rendszerek, beszerzési informatika) rész vagy teljes munkaidőre. Erre a posztra olyan, az informatika valamely szakterületén tanuló hallgatókat várunk, akik egy éven belül diplomáznak.

Aktuális ajánlatainkról részletesebben honlapunkon olvashatsz, ahol megtudhatod azt is, miért érdemes nálunk dolgozni, és ahol folyamatosan közzétesszük legfrissebb ajánlatainkat. Ha most nem találsz számodra megfelelő pozíciót, küldd el önéletrajzodat, és ha adódik neked való munka, megkeresünk, vagy térj vissza weblapunkra később!

Jelentkezni lehet az alábbi honlapon:

www.geinnovation.hu

GE honlapja: www.ge.com

MOBIL játékok

irta · LtB

Ebben a hónapban ismét nem lehetett panaszunk a mobil játék felhozatalra, a termésből kiemelkedik a HeroCraft Black Shark-ja és a Rovio Paid to Kill című alkotása. Előbbiben egy helikopter „nyergébe" pattanva vívhatunk élvezetes csatákat, míg az utóbbit futtatva egy bérgyilkos bőrébe bújva – remek háttértörténet keretében – likvidálhatjuk a különböző célpontokat.

Black Shark

Fejlesztő: HeroCraft
Értékelés: 9/10

A horizontálisan gördülő háttér előtt játszódó lövöldözős játékokkal már mobilon is Dunát lehetne rekeszteni, de helikopter főszereplésével még nem találkoztam a stíluson belül. Ráadásul nem is akármilyen kávédarálóval szállhatunk szembe az ellenféllel: a KA-50 Black Shark nyergébe pattanva csaphatunk le a szerencsétlen ellenlábasainkra.

Az első pályát betöltve rögtön nyilvánvalóvá válik, hogy igen stílusos grafikával van megáldva a játék. Az alap gépágyún kívül bombákat dobhatunk csak eleinte – ezek igen korlátozott számban állnak rendelkezésre. A pályákon összegyűjtött pontokból a szintek közti „boltban" újabb halálosztó eszközöket vásárolhatunk, így jelentősen növelhető az arzenálunk különféle rakétákkal és fejlettebb gépfegyverekkel. Kis plusz nehezítést jelent, hogy az üzemanyag szintünkre is oda kell figyelnünk. Persze különösebb pánikra azért nincs ok, naftát találhatunk a pályákon szétszórva kis kannákban.

Zenét sajnos csak a főmenüben kapunk, viszont a játék alatti fegyverropogás egész jó, sokat dob a hangulaton. Nagyon jól megvalósított lövöldözést kapunk a Black Sharkkal, ha az orosz kollégák tartják ezt a színvonalat, sok gondjuk már nem lehet az iparban.

BATTLE ABOVE CORUSCANT

Fejlesztő: THQ Wireless
Értékelés: 8/10

Aki látta a Star Wars első trilógiájának befejező, III. epizódját, az bizonyára emlékszik a film elején a Coruscant fölött játszódó iszonyatosan látványos űrcsatára. Ugyan a filmnek csupán elenyészően kis hányadát teszi ki ez a jelenet, a THQ Wirelessnél mégis úgy gondolták, megér a téma egy játékot.

Tulajdonképpen egy javás űrlövöldéről van szó, ami nagy vonalakban követi a jelenetet. A meglehetősen gyérül felszerelt hajónkkal kell szembeszállnunk a nyomasztó erőfölényben lévő ellenséggel. Sajnos fegyverzetünk a felszedhető extrákkal sem fog jelentős mértékben erősödni, mindössze két ágyú áll rendelkezésre. Az extrát megszerezve pedig csak a tűzgyorsaság nő, semmi egyéb. Össze fogunk még futni felszedhető pajzzsal és életerőnket visszatöltő csomaggal is, igyekezzünk nem elszalasztani egyet sem, mert akadnak határozottan nehéz részek is, különösen, ha aktiváljuk a „jedi mode" névre hallgató opciót, ami tovább emeli a nehézséget.

A rendelkezésünkre álló öt pálya kellőképpen változatos, mind küllemüket tekintve, mind feladatainkban. A hátterek kicsit talán egyszerűek, de mivel egy űrben játszódó játékról van szó, így mégsem akkora bűn. Ha könnyen kezelhető, némi kihívással is szolgáló játékra vágyunk, ráadásul még a Star Wars univerzumtól sem idegenkedünk, mindenféleképpen jó választásnak tűnik a Battle Above Coruscant.

CODNAME HAVOC

Fejlesztő: Breakpoint
Értékelés: 8/10

Messze a legtöbb képviselőt számláló kategória mobilon a különböző irányokba scrollozódó lövöldéké, így igazán újat alkotni bizony már nem egyszerű feladat. Nem állítom, hogy a Codename Havocért felelős Breakpointnak maradéktalanul sikerült, de mindenféleképpen jó úton indultak el.

Első ránézésre úgy tűnhet, hogy egy meglehetősen egyszerű vertikális shooterrel állunk szemben, sajnos a képek nem tudják visszaadni azt, ami miatt mégis újszerű a játék. A haladásunk sebessége ugyanis a feladatok ritmusától függően változik – azaz ha légi csaták zajlanak

éppen, hihetetlen sebességgel száguldunk, kaotikus légiharcokat vívva. Földi célpontoknál lelassulunk, hogy legyen időnk elpusztítani a felénk irányuló lövegeket és földi járműveket, aztán újra indul a száguldás. A harc dinamikus üteme mellé változatos – ám nem túl eredeti – fegyverarzenál társul, a hagyományos lézeren kívül elsősorban a lövés irányában és hatótávjában eltérő eszközök szerezhetők be, valamint ezeket több szinten bővíthetjük is.

A grafika gyors és szép, a finoman reagáló irányításnak köszönhetően kényelmesen cikázhatunk a kijelzőn, irányításbeli problémák miatt biztosan nem fogunk elhalálozni. A hangokról ennyi jót már nem tudok mondani, a kellemes főcímzene után a játékban már csak erősen kvarcjátékra emlékeztető pittyegés van, én sikítva kapcsoltam ki. Remek feszültség-levezető a játék, ilyen jó ritmusú lövöldözős programmal más platformon sem találkoztam már jó ideje.

PAID TO KILL

Fejlesztő: **Rovio**
Értékelés: **9/10**

A finn Roviótól megszokhattuk, hogy élen jár a mobilon még nem túl elterjedt, vagy egyáltalán nem létező stílusok meghonosításában. Nincs ez másképp most sem, ha valaki emlékszik még a Playstation-idők előtti Metal Gear játékokra, tudja, mire számíthat.

Felülnézetből kell lopakodva megoldanunk feladatainkat Ramon Spectre nevű, foglalkozását tekintve bérgyilkos főhősünkkel. Az első, elég rövid pálya után kiderül, hogy nem egy átlagos darabbal állunk szemben, hiszen egy kifejezetten erős történet támogatja a játékmenetet. Ahogy haladunk előre, több szereplővel is társaloghatunk, ezzel is előregördítve a sztorit, amiben tényleg meglepő fordulatra is számíthatunk. A remek történeten túl magának a játéknak sincs szégyenkeznivalója, érdekes helyszíneken vezet kalandozásunk. A tűzharc egy kicsit leegyszerűsített, csupán arról döntünk, hogy elővesszük-e vagy sem a fegyverünket, a tüzelés automatikusan történik. Ez ugyan nem hangzik túl biztatóan, viszont kiküszöböli a keresztirányú célzás hiányát mobiltelefonon, így mindenféleképpen üdvözítő megoldás. Ezen kívül C4-et is használhatunk, ha esetleg komolyabb dolgokat kell elpusztítani.

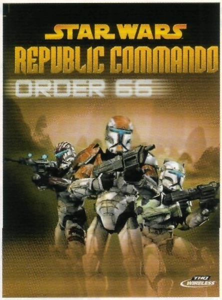
Meglepően mély tartalommal bír a játék, javás mivolta ellenére. Ritka az olyan program, aminek csak a sztorija is képes a kijelző elé szegezni a játékost. A hangok és a grafika a Roviótól megszokottan kiváló minőségű, semmi sem állhatja útját az élvezetnek, egyértelműen a hónap legjobb játéka.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO: ORDER 66

Fejlesztő: **THQ Wireless**
Értékelés: **8/10**

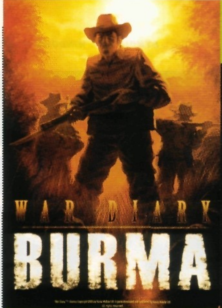
A Republic Commando franchise már bejárt minden elképzelhető platformot, épp ideje volt már, hogy hőn szeretett mobiltelefonunkon is tiszteletét tegye. Természetesen le kell mondani az FPS-nézetről (a java platform határai miatt), de éppen ezért minden elképzelhető készüléken elérhető a program.

A nagytestvérekhez hasonlóan egy klónkatonákból álló speciális egység kommandírozása lesz a feladatunk. A missziók megkezdése előtt összeválogathatjuk egységünk tagjait, sok kül-



detés a helyes összetételen áll vagy bukik. Külön érdekesség, hogy az eltérő fegyverzetű és páncélzatú katonáinkon kívül később maga Anakin Skywalker is csatlakozhat hozzánk. Taktikai döntéslehetőségeink szerencsére nem merülnek ki az egység összeállításánál, később a harcmezőn különböző formációkat is beállíthatunk. Szükségünk is lesz minden segítségre, mert a film sztoriját követve itt is a jedik ellen kell fordulnunk, akik bizony egyáltalán nem könnyű ellenfelek.

A grafika korrekt, már amennyire erre lehetősége van, mivel meglehetősen aprók a figurák, valamint a midi főcímzene is egész emészthető, kár hogy a játék alá már csak lövéshangok jutottak – ezek viszont bölcsen hallgatnak az autofire bekapcsolása után. Jól játszható és megfelelően nehéz taktikai lövölde az Order 66, aki vevő a stílusra, biztosan nem fog csalódni.



War Diary: Burma

Fejlesztő: **Rovio**
Értékelés: **7/10**

A harcba egy angol egység parancsnokaként kapcsolódunk be, és célunk, hogy kiszorítsuk a japánokat a Kína és India közé ékelődő, dzsungel borította országból. E cél érdekében egy szakasz irányítását kapjuk meg, melynek összeállításáról magunk dönthetünk a missziók előtt. A küldetések időrendileg követik egymást, meglehetősen változatos célokért fogunk harcolni. Tüzérségi állásokat takaríthatunk ki, lezuhant bombázóból mentjük a személyzetet és még sorolhatnám, ráadásul előfordul, hogy menet közben kapunk új utasításokat, így az egyszerűnek tűnő feladatok is könnyen komolyra fordulhatnak.

A harc valós időben zajlik, de sajnos rémesen egyszerű, így hamar unott rutinná válhat. Egyetlen hatalmas, igen szépen megrajzolt térképen fogjuk feladatainkat végezni az

egész játék során, de mérete egyben hátránya is. A többféle tereptípuson különböző sebességgel haladnak katonáink, de sajnos már az ideálisnak nevezhetőn is csigalassúsággal, a dzsungelről és a gázlókról nem is beszélve.

A grafika aprólékos és a hangok is nagyon jók, csak a vontatottsága ne lenne a játéknak. Megvan benne a potenciál, de több csiszolást igényelt volna.

Symbian vs. Windows Mobile

Párbaj

írta · Kremo, shotgun

A komolyabb mobiltelefonok (okostelefonok) jelenleg két fő operációs rendszer valamelyikét futtatják. Természetesen a Symbian, illetve Win Mobile rendszereknek is megvannak a maguk előnyei és hátrányai – ezeket gyűjtöttük össze.

SYMBIAN OS

A statisztikai adatok szerint az eladásokban vezető platform jelenleg a Symbian operációs rendszer, ami oroszlánrészt vállal a globális piac 34%-át uraló Nokia eredményeinek alakulásában.

A Symbian OS jelenleg a 9.1 verziónál tart, bár

Az új Symbian rendszerek teljesen testreszabhatók és egyszerre több alkalmazás is futtatható

ez csak a közeljövőben megjelenő készülékekben fog debütálni (N80 és E széria). A legutolsó, már piacon lévő verzió a 8.1 számot viseli (N-széria). Az operációs rendszer legelső változata a 6.0 volt, az azóta eltelt három évben sajnos sokkal kisebb fejlesztésen esett át a rendszer, mint amit a technika gyors előrehaladása indokolt volna. Maga a rendszer a 9-ikonos főmenüs felállást képviseli, itt lehet (a menü gomb megnyomásával) új mappákat tetszés szerint létrehozni, a gyári mappák azonban nem törölhetők. A rendszer az ún. multitaskos feladatkezelést használja, amely (a RAM szabad kapacitásától függően) lehetővé teszi az asztali gépeken jól megszokott alt-tab szerű alkalmazásváltást. A személyre szabhatóság jegyében az egyes témák kiválasztása után a rendszer a főmenü háttérképétől kezdve az ikonokig mindent lecserél az adott témára hangolva. A neten fellelhető és letölthető témák mellett témaszerkesztő alkalmazásokkal gyakorlatilag bármilyen „ruhát" kialakíthatunk a mobilunk számára.

WINDOWS MOBILE 5.0

Minden kezdet nehéz – szokták mondani, de vajon igaz-e ez, ha az ember először válik olyan okostelefon tulajdonosává, amin Windows fut? Nos, ha már PC-n is használt valaki Windowst, akkor a válasz: nem. Itt a bevezetőben hangsúlyoznánk, hogy a továbbiakban kizárólag okostelefonokról fog szó esni, pocket PC-kről nem. Ha valaki valamit, amit itt leírunk, nem talál meg a windowsos telefonján, az nem a rendszert készítők hibáját jelzi, hanem a különböző kiadású, illetve gyártónak készült rendszerek közötti különbségekből fakad.

Több program futtatása a mobil Windowsnak sem okoz gondot

A Windows Mobile tekintetében a konkrét készülék-forgalmazók közül a Magyarországon kevéssé ismert tajvani High Tech Corporation, azaz a HTC a legnagyobb – a cég gyártmányait sokféle néven fellelhetjük. A különböző készülékek az Orange SPV-től kezdve az O2 Phone-okon és az I-mate mobilokon át a Qtekig, Krome-ig vagy T-mobile SDA-kig sokféle megtalálhatók. Léteznek ezeken kívül Motorola, Samsung, Mitac Mio és Sagem okostelefonok is, melyek szintén Windowst futtatnak.

IRODA, MULTIMÉDIA – SYMBIAN

A rendszer alaphelyzetben egy kisebb iroda szolgáltatáskínálatával rendelkezik, bár a gyáriakon túl néhány fontosabb alkalmazást is be kell szerezni a tökéletesség eléréséhez. Teendőinket fontossági lista szerint tudjuk rendezni, a naptár – a maga minden igényét kielégítő lehetőségeivel – a jelenleg elérhető egyik legjobb. Határidőnaplónkat áttekinthetjük napi, heti, illetve havi nézetben, amely természetesen egyszerűen és könnyen szinkronizálható asztali gépünkkel.

Fontos újítás az operációs rendszer 7.0 verziójától az aktív készenlétnek nevezett opció, mely az általunk legfontosabbnak tartott alkalmazások ikonjait, ezen kívül pedig az aktuális naptári bejegyzéseket, emlékeztetőket, tennivalókat jeleníti meg az alapállapotú kijelzőn. Nagyon vártam ezt az opciót, bár tény, hogy jelentősen ront a már említett témák láthatóságán...

Az irodai szolgáltatások terén jól teljesít a Symbian

Az új 8.1 rendszerben az iroda már valóban méltó az elnevezésre, találunk gyárilag Word, Excel, Powerpoint és Adobe fájlok olvasására alkalmas programokat (a gyári memóriakártyára előre telepítve), amelyek sajnos igen nagy memóriaigényűek és szerkesztésre nem, kizárólag böngészésre használhatóak. Zenelejátszásban sajnos nem az élvonalat képviseli a Nokia, így az operációs rendszer ilyetén képességei igencsak alulmaradnak más konkurens gyártók készülékeinek képességeivel szemben. Egybehangzó vélemény szerint még mindig nem sikerült megoldani a mély tartományban a tiszta hangzást, így sajnos még a legújabb symbianos készülékek is inkább csak kisrádió-minőségben szólaltatják meg kedvenc számainkat. Egyértelműen nem ez az a terület az, ahol az operációs rendszer kiemelkedően domborít…

Az instant üzenetküldési szolgáltatások kedvelői viszont nem szenvednek hiányt, mivel a mobilon sem kell lemondani kedvenc szolgáltatásaikról, hisz a legtöbb ilyen elérhető egy-egy külső alkalmazás segítségével. Mi a Turbo MSN szoftvert tettük próbára és meglepetten tapasztaltuk, hogy bár nem PC élménnyel, de mobileszközhöz képest igen kimagasló szolgáltatáskínálat mellett cseveghetünk partnereinkkel.

A gyárilag telepített alkalmazások funkcionalitását tovább bővíthetjük

> **MINDENT bele, vagy mégsem?**
>
> A Windows Mobile és a Symbian fejlesztői egyaránt igyekeznek beleadni apait-anyait, hogy minél inkább elkényeztessék illetve elkápraztassák a leendő felhasználókat. Napjaink telefonjaiba a gyártók igyekeznek belezsúfolni minden olyan funkciót és szolgáltatást, amit csak lehetséges (sokszor persze olyanokat is, amiknek nincs túl sok gyakorlati haszna). Egy modern telefon egyaránt nyújt irodai és multimédia szolgáltatásokat, előbbiben jelenleg a Symbian, míg utóbbiban a Win Mobile tűnik fejlettebbnek. Szerencsére a játékok futtatása egyik platform számára sem jelent problémát…

Az rendszer alap médialejátszója a Real Player, amely elboldogul a legtöbb ismert mobil médiaformátummal. A legújabb rendszer (N-széria) már MP4 formátumban rögzíti a videókat, amely már egy PC monitoron is élvezhető minőségben nézhető. A házi videózáshoz szükségünk lesz egy külső alkalmazásra. A Smartmovie segítségével a kijelzőre optimalizált AVI videókat nézhetünk teljes méretben, a szükséges DivX codec telepítése után.

IRODA, MULTIMÉDIA – WIN MOBILE

Be kell ismerni, hogy nem az irodai alkalmazások képezik a Windows Mobile legerősebb oldalát. Ha ezek közé soroljuk a naptárat, mint irodai eszközt, akkor az javít a helyzeten, hisz eme naptár a már manapság elvárható fejlettséget bőven teljesíti, sokféle nézettel, lehetőséggel. Lényegében olyan, mintha a PC-s Outlook naptárát birtokolnánk a telefonunkon. Ráadásul a naptár bejegyzései a telefon főképernyőjére is kitehetők, így bármiféle nyomkodás nélkül is láthatjuk a közelgő találkozókat vagy eseményeket. Szükség esetén természetesen erről hangjelzést is kaphatunk. Azonban sajnálatos módon az okostelefon kategóriás Windows rendszer nem tartalmaz alaphelyzetben olyan programot, mellyel Word- vagy Adobe-féle pdf dokumentumok, táblázatok, prezentációk vagy adatbázis fájlok megtekintése lehetséges lenne. Azonban létezik olyan külső alkalmazás mellyel ez a gondunk egy csapásra megoldódik, és a felsorolt formátumok mindegyikének kezelése elérhetővé válik. Sajnos a kezelés alatt alapvetően csak a megtekintés értendő, de szerencsére léteznek olyan szoftverek, melyekkel szerkeszthetjük is némelyeket a felsoroltakból.

A multimédiás feladatok ellátásában már sokkal jobban teljesít a Windows, ezekhez alapesetben két eszköz áll rendelkezésünkre. Az egyik a Multimédia Album névre hallgat, a másik a már jól ismert Windows Media Player mobile változata – Windows Media néven. A kettő együttesen szinte minden közkedvelt kép, animáció, audio és video formátumot ismer, sőt a másik mobil rendszeren alkalmazott 3gp formátumot is alaphelyzetből ismeri. A Windows Media Playerre visszatérve érdemes tudni, hogy az asztali változat rendelkezik egy média fájl szinkronizációs funkcióval. Csak csatlakoztatnunk kell telefonunkat a PC-nkhez, megnyitni a Media Playert és máris könnyedén mozgathatjuk kedvenc videóinkat vagy zenéinket mobilunkra.

Az Windows jól ismert Media Playeréről, a mobilon sem kell lemondanunk

KOMMUNIKÁCIÓ – SYMBIAN

Az operációs rendszer és a számítógép közötti kommunikáció a Nokia saját védjegyének tekintett PC Suite nevű alkalmazás reszortja. Jelenleg a 6.6-os verziót csomagolják gyárilag a legújabb N-szériás készülékekhez. A legfőbb szolgáltatások: modem funkció, fáljböngésző, szinkronizáló, üzenet, média és fotókezelő, témaszerkesztő és adatmentő opciók - a teljesség igénye nélkül. Nézzük gyorsan a mindig a legtöbb problémát jelentő funkciót, azaz hogyan "muzsikál" a rendszerünk modemként. Gyors Bluetooth adapter installálás után könnyen beazonosíthatóak a fellelhető Nokia készülékek az említett szoftverrel. A tesztelés alatt az N70-es készüléken kívül gond nélkül felismerte az adáskörzetben lévő egyéb telefonokat is, és hasonló opciókat kínált fel az összes régebbi Nokiához is (egy 6670-es és egy 6230-as készüléket próbáltunk). Egy klikkeléssel megoldható volt egy 6230-as és egy N70-es készülék közötti adatcsere Bluetooth-on át.

A kapcsolat adatainak megadása után (hozzáférési pont, felhasználónév, jelszó) a modem máris kapcsolódik a készülékhez, a megfelelő párosítás után már rendelkezésünkre is áll az információs szupersztráda. Hallani bizonyos problémákról, néhány régebbi típusú készülék Bluetooth modemként való használata esetenként nem sikerül, erre megoldás lehet a PC Suite egy újabb verziójának letöltése. EDGE hálózaton szolgáltatói adatok szerint jelenleg 240 kbit/s sebességgel „száguldozhatunk"

(a mai átlagos ADSL sebességnek kb. a negyede), ez a gyakorlatban is gond nélkül elérhető – napközben átlag 22-25 kByte/s, az éjjeli órákban pedig 30 kB/s körüli tempóval szörfölhetünk a neten. Két mobilszolgáltató kínál jelenleg EDGE hozzáférést az ország kb 60%-án.

Nem a leginkább pénztárca kímélő megoldás a mobil netezés, bár mindhárom hazai szolgáltató kínál net-gyorsító alkalmazásokat. Ezek segítségével és bizonyos elemek letöltésének (videók, képek stb.) kikapcsolásával egy óra intenzív böngészéssel mintegy 10MB-os adatforgalmat generálunk.

KOMMUNIKÁCIÓ – WIN MOBILE

Az adatcsere terén ismét jó pontokat szerez ez a rendszer. A ma már alapfelszereltségnek tekinthető infra, Bluetooth, mellett már megtalálható a Wi-fi támogatás is. Ez persze eszközfüggő, de a lehetőség adott. A szolgáltatói adatcsere a modern EDGE adatkommunikációval is lehetséges. Kicsiny elmaradásnak mondható, de mikor ezt írom még nincs hivatalosan forgalomban UMTS kommunikációra képes készülék. Azonban adatainkat másképp is szoktuk mozgatni. A mobil merevlemez támogatása mellett megemlítendő, hogy lehetőség van pendrive-ként is használni mobilunk, így akár több gigabyte adatot is cipelhetünk és mozgathatunk.

Az adatcsere egy változata a mobilban tárolt nevek, telefonszámok, naptári bejegyzéseik, e-mailek és egyéb személyes információk szinkronizációja. Nos ez a típusú adatcsere igen könnyedén lehetséges a windowsos mobilokkal. Csak a szinkronizációt végző Active Sync nevű program szükséges a számítógépre, és csatlakoztatás után már meg is történik az említett művelet, ahol megszabhatjuk, hogy a mobil vagy a PC bejegyzései legyenek a döntőek, és írja felül a másikat, vagy esetleg kombinálja azokat. Így ha valaki például egy újabb mobilt vásárol ebben a kategóriában, csak egy szinkronizáció szükséges és máris minden szükséges információ újra a rendelkezésére áll.

Bár manapság egyre kevesebben élnek a lehetőséggel – a terjedő nem mobil szélessávú internet elérések miatt –, de azért lehetőség nyílik a windowsos okostelefonokat is, mint modemet használni. A kapcsolat létrehozása, nem mondható a legegyszerűbbnek egyéb készülékek ismeretében, de azért nem kell megijedni tőle. Az amúgy mindenkor szükséges modem feltelepítése, és a hálózati kapcsolat létrehozása mellett, egy, a telefon kellékei között elrejtett Modem Link elnevezésű programmal kell a telefont, mint modemet aktiválni és már csatlakozhatunk is.

ALKALMAZÁSOK – SYMBIAN

Bár újabban a Nokia igen bőséges szoftver-csomagot mellékel a gyári memóriakártyán, érdemes mindenképpen szétnézni a szoftver piacon. Először is egy beállítási lehetőségekben bővelkedő fájlkezelő, egy, a gyárinál több lehetőséget kínáló levelező program (mivel csak a legújabb rendszernél oldották meg először az időszakos letöltést), egy közel PC élményt nyújtó web böngésző és a fotó őrülteknek kép és videó szerkesztő programok ajánlottak. Fájlkezelő fronton igen nagy a választék. Tökéletes alkalmazás nem létezik, talán két-három programból gyúrhatnánk a legjobb fájlkezelőt. Az egyik legnépszerűbb darab a Seleq, de igen népszerű a FileManager is, amely magyar verziójával nagyobb kényelmet kínál a felhasználóknak. Egyre többen használják a ProfiExplorer nevű fájlkezelőt is, amely az egyik legnépszerűbb mail-kliens, a ProfiMail része. Ez utóbbi program minden operációs rendszeren elboldogul, és teljesen magyar nyelven kezel több fiókot is, az Outlook Expresshez hasonló beállítási lehetőségekkel. A gyári böngésző meglepően jól megbirkózik a legtöbb weboldallal, bár a felhasználói élményt nagyban befolyásolja a kis kijelző. Erre megoldást néhány külső szoftver kínál, a legnépszerűbb teljes web böngészők jelenleg a Netfront (3.2 a legújabb belőle) és az asztali gépekről is ismert Opera (8.5).

A játékkedvelők szinte minden kényeztetetést megkapnak az operációs rendszer révén. A Java környezetben működő játékok is egész jó játékélményt nyújtanak, azonban mindenképp érdemes kipróbálni egy SIS kiterjesztésű játék feltelepítését is! Mobileszközhöz képest lélegzetelállítóan jó grafika és több órányi játékélmény jellemzi a platformra írt igényesebb játékokat. Mi már kipróbáltuk a Magic Game Station nevű csomagot, amely több már-már konzolokhoz hasonló játékélményt biztosító programmal káprázat el bennünket (MadMacs; WW2-The Africa Campaign; Karting Plus stb). A Gameloft, a Noumena, az Activision és a Lonelycatgames csapata – több kisebb céggel együtt – szinte ontja a különböző játékokat.

Sajnos amennyiben a gyári memóriakártya kevésnek bizonyulna (az újabb készülékekben a Nokia 64 MB-os kártyát kínál) a gyári alkalmazásokról le kell mondanunk, illetve más megvásárlási források után kell nézni.

ALKALMAZÁSOK – WIN MOBILE

Mint a többi operációsrendszerre, erre is számos program készült és fog is. Lehet másik zenelejátszót rakni a telefonra, ha a gyári nem felelne meg, vagy videólejátszót. Léteznek file-böngészők, vagy olyan program, amivel Bluetoothon keresztül a számítógépünket vezérelhetjük. A különböző lehetőségeket naphosszat lehetne tárgyalni, de ezt most csak a mobil játékokról ejtünk pár szót. A Direct 3D támogatásnak köszönhetően, remek grafikájú játékokat élvezhetünk. Ki ne ismerné a Sky Force névre hallgató népszerű repülős lövöldözős mobil játékot, vagy a régi múlttal rendelkező Worms? Napokig lehet játszani például a Virtual Pool biliárd játékkal, vagy a Trial Chellenge motoros feladványaival. Emellett az emulátoroknak köszönhetően élvezhetjük többek között régi Gameboy, Spectrum, Snes, PocketScumm vagy Atari játékainkat is. Egy szó mint száz, a Windowsos okostelefonok kiváló platformot jelentek a mobilos játékokhoz. Márpedig ki ne szeretne játszani...

Van itt minden, böngésző, MSN. Mi kellhet még?

Bár nem extra, de a rendszer részét képezi – ezért megemlítendő – hogy megfelelő internet hozzáféréssel, akár a vonaton ülve is cseveghetünk partnereinkkel a népszerű MSN Messenger segítségével, vagy böngészhetjük a világhálót a beépített Internet Explorerrel. Emellett megtalálható a Photo Contact is (mellyel fényképet rendelhetünk a telefonkönyvünkben szereplő személyekhez), a nélkülözhetetlen File Manager, Task Manager, és a Calculator is.

Biztos minden mobil tulajdonos érezte már úgy, hogy ráférne a telefonjára a frissítés. Nos itt ez házilag egyszerűen és gyorsan elvégezhető, lévén, hogy minden windowsos okostelefon alaptartozéka az adatkábel. Ezen kívül csak az újabb rendszerre van szükség, mely ingyen letölthető a gyártók oldalairól. A frissítés roppant egysze-

LÉPJ BE A TEXTBOY KLUBBA!*

TextBoy

www.textboy.hu

MÉG OLCSÓBBAN -5% MÉG TÖBBET NYÚJTUNK!

hogyan töltsd le INFO:*
küldd el a kiválasztott termék kódját a 06-90-626-526-ra
(színes háttér, real tone, poli csengés, mini mozi, java játék)
vagy a 1789-re (mono csengés)
és már a telcsiden is van!

STARTER KLUB - sms -
poli - 06-90-626-526
mono - 1789

	POLI	MONO
Alizee - J en ai marre	PG190142	PG192476
Alphaville - Big In Japan	PG190317	PG190278
Arash - Boro Boro	PG190751	PG193514
Auth Csilla - Érzés	PG190128	PG192462
Avril Lavigne - Sk8ter Boy	PG190238	PG191756
Beatles - Let It Be	PG190239	PG190437
Belga - Szerelmes vagyok	PG190992	PG193595
Bellini - Samba De Janeiro	PG190354	PG191436
Caramel - Várt váratlan	PG191013	PG193616
Charlie angyalai	PG190252	PG190109
Crystal - Fújja el a szél	PG190087	PG192218
Dallas	PG190149	PG190112
Deep Dish - Sacramento	PG191038	PG193640
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	PG190028	PG190412
Destiny's Child - Say My Name	PG190320	PG190160
Gáspár Laci - Ma éjszaka	PG190982	PG193585
Groovehouse - Ébredj mellettem	PG190929	PG193532
Jean Michel Jarr - Oxygene	PG190633	PG190243
Keresztapa (Godfather)	PG190617	PG190226
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG193486
Kylie Minogue – Love At First Sight	PG190031	PG191488
L.L. Junior - Egyedül	PG190105	PG192433
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG192490
Madonna - Hung Up	PG191000	PG193603
Madonna - Like A Virgin	PG190042	PG191126
Mariah Carey - Don't Forget About Us	PG191019	PG193622
Nino D'Angelo - Senza giaca e cravata	PG190634	PG193071
Oroszlán Sz. & Bebe - Micsoda nő ez a férfi	PG191001	PG193604
Phil Collins - Another Day In Paradise	PG190418	PG190957
Police - Every Breath You Take	PG190313	PG190962
Queen - We Are the Champions	PG190913	PG190080
Ravel - Bolero	PG190288	PG191009
Rém rendes család	PG190051	PG190654
Ricky Martin - I Don't Care	PG190985	PG193588
Romantic - Szeretem őt	PG190083	PG191958
Royal Gigolos - California Dreamin'	PG190735	PG193238
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	PG190231	PG190128
Shakira - La Tortura	PG190935	PG193538
Shakira - Whenever Wherever	PG190294	PG191396
Stacie Orrico - Stuck	PG190140	PG192524
Stevie Wonder - I Just Called To Say I Love You	PG190020	PG190968
The Pussycat Dolls - Stick with You	PG191026	PG193629
Titanic - Theme	PG190346	PG190477
TNT - Kicsi gesztenye	PG190373	PG191624
Tóth Gabi - Fekete virág	PG191042	PG193644

MAXI KLUB - sms - 06-90-626-526

SZÍNES HÁTTEREK

©Mobibase

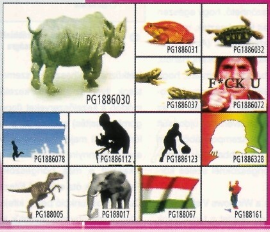
REAL TONE CSENGÉSEK

böffentés	PG199071	leesés effekt	PG199100
csúszkálás effekt	PG199099	nő ásít	PG199084
feszültség	PG199087	nő hahotázik	PG199090
fogmosás	PG199083	orrfújás	PG199074
fuldokló köhögés	PG199079	ováció	PG199093
hortyogás	PG199082	pokolgép	PG199063

GAME KLUB - sms - 06-90-626-526

2240: a földönkívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!

MOZI KLUB - sms - 06-90-626-526



KLUB EXTRÁK*

A letöltésért kapott krediteket a következőképpen tudod beváltani:
Mono és poli csengés - 1 kredit
Színes háttér, Mini mozi, Real Tone - 2 kredit
JAVA Játék - 4 kredit

* TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉK... TÖLTHETŐK LE! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. • Polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak ... www.textboy.hu • Tagsági díj: Starter Klub - mono: 160 Ft+32 Ft áfa/SMS/hét. • Starter Klub - poli, Maxi Klub, Mozi Klub, Game Klub: 380 Ft+72 Ft áfa/sms/hét • Klubtagságod hetente megújul. Ha szeretnéd lemon... küldd a STOP szót és a KLUB nevét, ha STARTER klubtag vagy, a 1789-re, ha másik klub tagja vagy, a 06-90-626-526-ra. - Info: TeleMedia Kft. Közönségszolgálat: 06-1-455-7213.

Internet Explorer 7 béta

Szép, új világ?

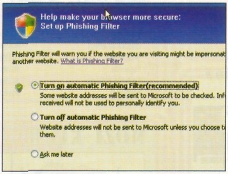
írta · Csöndes Áron

A Microsoft talán még semmiért nem kapott annyi kritikát, mint a biztonsági hiányosságairól elhíresült internetes böngészőéért. Pedig ennél azért rózsásabbnak tűnt pár éve a helyzet... Kipróbáltuk az Internet Explorer legújabb, béta állapotú verzióját.

A Microsoft nem jeleskedett kezdetektől a böngészők területén: nagyjából tíz éve még a Netscape uralta a terepet, aztán jött az Explorer 3.0, ami már méltó ellenfélnek bizonyult, az IE 4.0-val pedig végérvényesen a Microsoft felé billent a mérleg nyelve. Lehet azon vitatkozni, hogy micsoda előnyt jelentett nekik az, hogy a böngésző az operációs rendszer részeként érkezett, azonban ma már felesleges. Ami szomorú, hogy az egyeduralom megszerzése után a Microsoft magára hagyta gyermekét – sokáig egy fikarcnyit sem fejlesztett rajta. Vagyis, ez nem teljesen igaz: az XP SP2 ingujjába bújtatva történt néminemű biztonsági ráncfelvarrás, azonban ez természetéből fakadóan rejtve maradt a felhasználók szeme elől (nem volt látványos), így nem kapott túl nagy publicitást.

Csakhogy időközben megjelent a Mozilla Alapítvány berkeiből a kisméretű és gyors Firefox, valamint a kreativitás és fejlesztések melegágyának tekintett Opera. Utóbbi igen sajnálatos módon soha nem tett szert jelentős népszerűségre, ami nagyrészt annak köszönhető, hogy egészen a legutóbbi időkig pénzért forgalmazták, ma már azonban ingyenesen hozzáférhető. (Az általunk ismert egyetlen felhasználója egyébként Hancu, aki rém büszke is erre, bár senki sem érti, hogy miért...) Hogy miért említettük meg egy Microsoft terméket taglaló írásban a Mozilla és az Opera termékeit? Mert a szoftveróriás újdonsült böngészője a felhasználók szempontjából nem tesz mást, mint másolja a korábban már megjelent, és az alternatív böngészőknél széles körben használt funkciókat.

Az IE 7.0-nál – akárcsak a Windows Vista esetében – elsőrendű és rangú feladat a támadások kereszttüzében lévő biztonság megacélozása, így az újítások többsége is ebbe a tárgykörbe sorolható. Az újraírt, alapvetően nagyobb fokú biztonságot kínáló motoron túl bevetésre kerül az adathalászat (phishing) elleni technológia, illetve IP forgalomtitkosítás. Ez meggátolja a lehallgatással próbálkozókat abban, hogy módosítsák az adatokat, mielőtt azok elérik a felhasználók gépét vagy esetleg rosszindulatú szerverekre irányítsanak át. Továbbá lesznek olyan biztonsági megfontolások, mint például a védett módú futás (ennél biztonságosabb böngészőhasználat márpedig nincs!), ami csak Vista alól futtatva lesz elérhető.

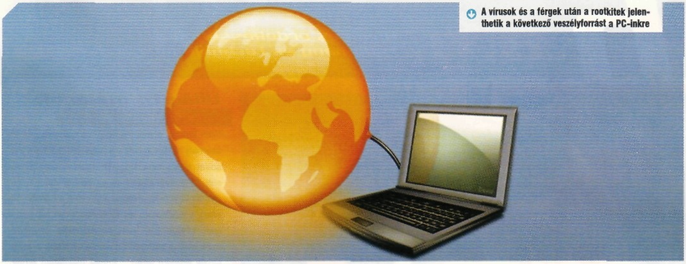


Az IE7-ben -tanulva a korábbiakból- a Microsoft fokozottan figyel a biztonságra

Hétköznapi felhasználói szemmel is vannak újítások. Ilyen az átalakult kezelőfelület, ahol fura módon a kezelőszerveket (lapozógombok, stop gomb, frissítés) széthúzták a képernyő két szélére – erről majd huzamosabb használat során elválik, mennyire volt értelmes húzás. Végre itt is elkészült a más böngészőkben (pl. Opera, Firefox) évek óta elérhető fülezett böngészés – a Quick Tabs funkció pedig kifejezetten szellemes ötlet! Ezzel ugyanis miniatűr képek formájában tekinthetjük meg egy oldalon az összes megnyitott fület. Továbbá van a fejlécben beépített kereső (alapértelmezetten MSN Search, ami bármikor fájdalommentesen Google-ra cserélhető), valamint egy gombnyomásra törölhetjük az előzményeket. Örülhetünk a shrink-to-fit opciónak is, ami jóval ésszerűbbé teszi a weboldalak nyomtatását. Újszerű megoldás a Kedvencek kezelése (a narancssárga Favorites Center gomb), melyre kattintva a megnyíló ablakban – egy fedél alatt – hozzáférhetők a könyvjelzők, az RSS-folyamok és az előzmények. Igen, jól hallottátok: RSS. Az IE7 következő jelentős dobása ugyanis az RSS-feedek beépített kezelése.

Mi az, amit nem tartalmaz majd az Explorer legújabb inkarnációja? Nos, hiányzik belőle a reklámok blokkolása. Ami talán nem is baj, mert – érthető okokból – roppant módon megoszlanak a vélemények erről a funkcióról, hiszen hogyan is lenne fenntartható a web jellemző ingyenessége, ha elvágjuk a tartalomszolgáltatókat a hirdetésekből származó bevételi forrásoktól? Sőt, nem lesz új Outlook Express sem, ugyanis az OE-csapat kifejezetten a Vista alá fejleszti a levelezőkliens új változatát. Egy apró, de korántsem jelentéktelen negatívum: a keresés nem úgy működik, mint a Firefoxban, azaz nem dobálja ki a találatokat már a kulcsszó begépelése közben. Azért ez a megközelítés igencsak praktikus lenne...

Ami még fontos, hogy az IE7 természetesen továbbra is ingyenes lesz, és letölthető XP SP2/XP x64 valamint Windows Server 2003 SP1 alá. Bár a cég elméletileg visszaportolhatná a böngészőt Windows 2000 alá is, nem teszi (ezzel is elősegítve a biztonságosabb XP SP2 terjedését). A végleges verzió megjelenését XP alá 2006 második felében várhatjuk, míg a Vistában várhatóan az IE7 még újabb változata kap majd helyet. ■



A vírusok és a férgek után a rootkitek jelenthetik a következő veszélyforrást a PC-inkre

Rootkit - és ami mögötte van

A rejtőzködés magasiskolája

írta · Csondes Áron

A japán szórakoztatóelektronikai gigász, a Sony tavaly év vége felé igen kellemetlen ügybe keveredett: napvilágra került, hogy az általa gyártott zenei CD-k másolásvédelme rootkitet alkalmaz. A probléma csak az, hogy a gépre települt bujtató mechanizmus mögött az ügyes hackerek teljesen észrevétlenül rosszindulatú kódokat is csempészhetnek a rendszerünkbe.

A Sony meglehetősen alattomos húzására tavaly októberben derült fény, amikor is Mark Russinovich, az ismert tech-guru a blogjában részletesen ismertette, hogy a cég által alkalmazott XCP védelem a felhasználók tudta nélkül rootkitet helyez el a gépen. Nem sokkal később óriásira dagadt a botrány, hiszen a japán vállalat mintegy félmilliót adott el a XCP-vel dúsított lemezekből! Magyarán számtalan gépet tett könnyedén sebezhetővé... Hovatovább, a XCP kémprogramként is funkcionál, a rootkites technológiát felhasználva adatokat küld a Sonynak a felhasználókról. A média széles körben felkapta az esetet, így a Sony kénytelen-kelletlen egy javítást ajánlott fel, ami azonban nem távolította el magát a rootkitet. Amikor aztán az amerikai védelmi minisztérium is roszszallását fejezte ki, mert a rootkit az ő gépeiket is sebezhetővé tette, a lavina megindult. Többek közt Texas állam és a digitális jogokkal foglalkozó Electronic Frontier Foundation is beperelte a céget az agresszív másolásvédelem miatt.

A ROOTKITEK LELKIVILÁGA

Mi is az a rootkit? Maga a mechanizmus nem újszülött, már a Unix uralta régi világ idejében is létezett. A név abból ered, hogy az olyan unixos eszközökkel, mint a ps, a netstat és a passwd, elrejthetők a behatolók nyomai, így root-jogokat tarthatnak fenn anélkül, hogy a rendszergazda látná ezeket. A kifejezés azonban nemcsak a Unix-alapú operációs rendszerek alatt használatos, hanem a hasonló funkciókat ellátó eszközöket is magába foglalja, például Microsoft Windows alatt.

A rootkit önmagában tehát nem veszélyes, viszont elrejti azokat a segédprogramokat, melyek már komoly kockázatot jelenthetnek. A fő probléma az, hogy a rootkitek mögött rejtező dolgok még a mai legfejlettebb antivírus szoftverek által sem láthatók! Ijesztő, nemde? Egy rootkit védelmező falai mögé tehát elhelyezhető például egy naplózó program, amely adatokat gyűjt a hálózati kapcsolatokról vagy akár a billentyűleütésekről (és ezeket továbbítja a megfelelő címre). De ugyanígy lehetnek mögöttük vírusok, férgek vagy trójai programok is.

> **ROOTKIT láz**
>
> Ahogy várható volt, nemcsak a Sony volt sáros a rootkitek alkalmazásának terén: friss fejlemény a német illetőségű Heise Online jelentésre arról, hogy rootkit-szerű másolásvédelmi eljárásra bukkant a Mr. és Mrs. Smith DVD-n, sőt a Symantec is elismerte hogy ilyen technikát használt a Norton SystemWorks legújabb változatánál.

Érdemes tudni, hogy jelenleg is számos kémprogram és vírus használ rootkitet önmaga álcázására, sőt számos esetben a távoli rendszerekbe történő behatoláskor is rootkitek segítségét vették/veszik igénybe – így abban az emlékezetes esetben is, amikor eltulajdonították a Half-Life 2 forráskódját. Öröm az ürömben, hogy szerencsére ma még többnyire csak kémprogramoknál használnak rootkiteket (lásd Probot SE, ProAgent, EliteToolbar), vírusoknál nem jellemző. Egy azonban bizonyos: az aktuális veszély csak ízelítő abból, mi várhat ránk a jövőben!

AKAD EGYÁLTALÁN ELLENSZER?

Nos, az igazság sajnos az, hogy már manapság is számos, viszonylag egyszerűen alkalmazható rootkit áll rendelkezésre (mint például a nyílt forráskódú FU). Bár ezek a technikák már korábban is megvoltak, a jelenlegi boom mögött valószínűleg az rejlik, hogy az „írástudók" most osztották meg a tudást. Ugyanis meglehetősen összetett dologról lévén szó, csak kevesen voltak képesek rootkiteket készíteni – ők pedig valamiért most adták közre ismereteiket.

> **SONY kártalanítás**
>
> A japán cégnek bele kellett egyeznie abba, hogy kártalanítja azokat a vásárlókat, akik XPC-vel ellátott CD-ket vásároltak, mégpedig a következő módon: aki visszaviszi a lemezt, 7,50 USD-t kap készpénzben, valamint letölthet egy teljes albumot a Sonytól. A vásárlók azzal az alternatívával is élhetnek, hogy három komplett albumot töltenek le. Sőt, a cégnek két éven át független szakértői vizsgálatnak kell alávetnie másolásvédelmi eljárásait.
>
>
>

A legbiztosabb módszernek jelenleg az látszik, hogy a gépet lezárva, egy alternatív médiumról bebootolva fésüljük át a rendszert – így már nem rejtőzhetnek el a kártevők! Néhány eszköz is fejlesztés alatt van, amit már lehet próbálgatni: ilyen az F-secure Blacklight (www.f-secure.-com/blacklight), a Sysinternals Rootkitrevealer (www.sysinternals.com/utilities/rootkitrevealer.html) és a Microsoft kísérleti stádiumban lévő Strider Ghostbustere (http://research.microsoft.com/rootkit/).

h.a.g.

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

írta · Joshua

Világító malacok

"...és lőn világosság, röff!"

Nem tudom, olvasóink hogy vannak vele, de én személy szerint rendkívül nagyra tartom a malacokat. Úgy vélem, hogy Douglas Adams elhíresült állításával szemben az ember csak a negyedik legintelligensebb életforma a Földön, hiszen a delfineken és fehéregereken túl (amelyek köztudottan pándimenzionális szuperlények evilági kitüremkedései) a sertések is megelőzik értelem terén... Ennek megfelelő érdeklődéssel ugrottam hát rá arra a tajvani eredetű hírre, miszerint egy helyi kutatócsoportnak több éves heroikus munka árán sikerült még kifinomultabbá tenni ezt a csodálatos létformát. Nem, nem a meséből jól ismert repülő, illetve nyájőrző disznók modernkori változatáról van szó, a távol-keleti tudósok sokkal nagyobb fába vágták a fejszéjüket, és megalkották... a világító sertést! A Tajvani Nemzeti Egyetem Wu Shinn-Chih vezette csúcsagyai által kreált génmanipulált sertés ugyanis nemcsak hogy kívül-belül zöld (!), de még fluoreszkál is. A beszámolók szerint a hatás olyan, mintha a jobb sorsa érdemes malacot smaragdszínű tintában fürösztötték volna meg, különös tekintettel haragoszöldben úszó szemeire. Wu elmondta, hogy a különleges egyedeket úgy hozták létre, hogy a malacembriókba tőkehalból kinyert floureszcens zöld proteint fecskendeztek. A kiváló tudós ezek után meglehetősen zavaros fejtegetésbe kezdett a világító sertések gyakorlati hasznáról, amely szerinte elsősorban az őssejtkutatásban nyilvánul majd meg. Igaz vagy sem, szerintem szegény malacoknak minden intelligenciájukra szükségük lesz, hogy hosszú távon előnyt kovácsoljanak újfajta képességükből. Egy ötlet: a fénylő sertéshordák környezetbarát módon kiválthatnák például a közvilágítást, miközben az utcákat ellepő szerves hulladékot is felzabálnák, egyúttal felejthetetlen művészi igényű élményt nyújtva a szürrealista action-art kedvelőinek.

„Örökéletű" fotók

Már megint a Google...

Még el sem ült a Google kínai botránya (amelynek során az amerikai cég a kínai kormányzattal együttműködve lényegében lábbal tiporta a hazájában oly nagy becsben tartott személyiségi jogokat), ám máris a világháló közepén ülő, egyre nagyobbra hízó pók újabb csalafintaságára derült fény. Szemfüles felhasználók nemrégiben arra a különös jelenségre lettek figyelmesek, hogy az ugyancsak a Google-höz köthető Blogger, GMail és Caching weboldalakra feltöl-

tött tartalmak törlés után sem tűnnek el. Pontosabban *látszólag igen, azonban a cég kapcsolódó* digitális archívumában a, photos1.blogger.com-on – indirekt módon – továbbra is elérhetőek maradtak... A meglehetősen súlyos kérdéseket felvető eljárás nyomán számos webes közösség kezdett vizsgálódásba, a pontos helyzetet felmérendő. A legtovább ezek közül talán a techhash.com jutott, amely The Blogger Photos Experiment címszó alatt publikálta eredményeit. Lépésről lépésre dokumentált kísérletsorozatuk nyomán hitelt érdemlően bebizonyosodott, hogy a Google a felhasználókat megtévesztve, finoman szólva is jogosulatlanul tovább őrzi a felhasználók által – valószínűleg jó okkal – halálra ítélt fájlokat, sőt azok továbbra is elérhetők egy megfelelően kifinomult keresés nyomán. Ahogy a techhashes srácok fogalmaztak: „And remember: all your base are now belongs to Google!"

MMO háború

Dél-Korea vs. Kína

Nehezen hihető, de a Dél-Korea és Kína közötti területi viták, és persze az Észak-Korea miatti feszült viszony immár a két ország virtuális közösségeinek összecsapásában is testet öltött. Mindehhez a szikrát a Távol-Keleten rendkívül népszerű online szerepjáték, a Linegae kínai „inváziója" szolgáltatta. A veterán dél-koreai játékosok szerint a szervereket elözönlő kínai játékosok nemcsak durvák, de egyenesen lábbal tiporják a belső etikettet. Ennek megfelelően *a válasz sem váratott magára sokáig: a felbő*szült dél-koreaiak óriási hordákba verődve egy ideje azonnal legyilkolnak minden kínai karaktert, aki beteszi a lábát a Lineage világába. A dolog azonban még itt sem ért véget, mivel egy több forrásból megerősített információ szerint kínai hackerek a napokban a kérdéses MMO több tízezer játékosának tulajdonították el az adatait, hogy aztán azokat valódi értékük töredékéért adják el – Kínában. Só a nyílt sebbe, *hogy a legtöbb téren kü*lönlegesen szigorú, azonban a külföldi szellemi tulajdon eltulajdonítása esetében finoman szólva is laza kínai szabályozás *mellett a megkárosított dél-koreaiak*nak esélyük sem lehet a jogorvoslatra...

Virtuális Stradivari hegedűk

Komputeres fafaragás

Találós kérdés: mi az? Az „ördög hegedűsének", Paganiniek kettő is volt belőle, Heifetzé Delfin névre hallgatott, Perlman baráti alapon mindösszesze 1,25 millió dollárért vette a sajátját Yehudi Menuhintól, míg az egyik legutóbb árverésre bocsátott darab 2 millió dollárért talált új gazdára. A megfejtés természetesen a Stradivari hegedűi. Bizony-bizony, hiába az eltelt csaknem 270 év, az olasz hangszerkészítő géniusz remekei még ma is lenyűgözik hangzásukkal és szépségükkel a földi halandókat. Nem véletlen hát, hogy a megmaradt kb. 650 Stradivari hegedű mindegyike saját névvel bír.

Ez a szám azonban édeskevés ahhoz képest, hogy hányan szeretnének egy ilyesfajta, vagy legalább hasonló hangzású hangszert. A hangszerkészítők újabb és újabb generációi hiába próbálkoztak a Stradivari által sírba vitt gyártási technika felélesztésével, az a bizonyos hangzás utánozhatatlan maradt. Ezen még a legmodernebb tech*nika sem segített* – legalábbis napjainkig, pedig asztalosoktól éghajlattudósokig számos tudományág képviselői próbálkoztak a feladattal. Most azonban egy svéd kutatócsoport gyökeresen más alapkoncepcióval vágott neki a nagy kalandnak – minden jel szerint sikerrel. Véleményük szerint felesleges a duplikálással próbálkozni (az úgyis lehetetlen), inkább alkossunk komputeres hegedűmodellt, majd finomhangoljuk addig, míg úgy nem hangzik, mint egy Stradivari – *és csak ezek után építsük meg.*

„Geometriai nézőpontból a hegedűt meglehetősen könnyű feltérképezni" – mondta a projektet vezető mérnök, Mats Tinnsten, a Közép-Svédor*szági Egyetem tanára. „Ezek után következhet a* rezgések mérése, a frekvenciák és más paraméterek megvizsgálása". Azonban itt jön a dolog nehezebbik része: a hegedű fából készült, márpedig nincs két teljesen egyforma fa. Ennélfogva minden Stradivari hegedű teljesen egyedi példány, annál is inkább, mert az olasz maestro – audiolabor híján – még a saját fülére hallgatva „optimalizálta" remekműveit – mindig egy kicsit másképp, mint előzőleg. Tinnstein csapata lényegében ugyanezt teszi virtuális környezetben: „A hegedűkészítők különböző helyeken fokozatosan vékonyabbra faragják a fát egy késsel, míg el nem érik a kívánt eredményt. Mi is ezt az utat követjük, de komputer segítségével. Fogunk egy virtuális testet, és elkezdjük faragni." A derék svédek elsőként egy tavaly nyári kongresszuson számoltak be eredményeikről, a közeljövőben pedig már nemcsak virtuális, hanem valódi Stradivari hegedűmásolattal is elő kívánnak állni.

Titkos nukleáris létesítmények Kínában

Civil kurázsi

Hazai elmével szinte felfoghatatlan, hogy a tengerentúlon milyen lehetőségekkel és befolyással rendelkezik a civil társadalom. Ennek jó példáját adja a Natural Resources Defense Council elevezésű amerikai szervezet, amelyben a tagok olyan hétköznapi tevékenységekkel töltik a szabadidejüket, mint például Kína nukleáris potenciáljának pontos feltérképezése. A leghihetetle*nebb az egészben az, hogy ehhez semmilyen* kormányzati segítséget nem vettek igénybe, pusztán polgári felhasználású műholdak mindenki számára elérhető képanyagára, és a saját szakértelmükre támaszkodtak. A kutatás nyomán az imagingnotes.com weboldalon publikált tanulmány joggal nevezhető abszolút professzionálisnak: Kína nukleáris bombázóitól kezdve az atom-tengeralattjárókig mindent lefed, sőt a kommunista állam egyes titkos létesítményeiről is lerántja a leplet – mindezt bizonyíték erejű műholdas felvételekkel illusztrálva. Azoknak tehát, akiket akár csak minimális szinten is érdekel a haditechnika, javaslom, hogy tegyenek egy pró*bát – és persze azoknak is, akiket nem érdekel;* legalább „élőben" láthatják, mire is képes a civil kurázsi, ha szakértelemmel és fejlett technológiával párosul.

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

GÁZ VAN A HARDVEREDDEL? MEGOLDJUK!

VGA CSERE

Sziasztok!
A következő a problémám: a gépem alkatrészei SL6 alaplap, Celeron 1300 proci, 250W táp, 256 MB memória, Creative PCI 128 hangkártya, nVidia MX200 videokártya 32MB AGP. Így a gépem stabilan működött. Most cseréltem videokártyát Geforce 6600GT-re és hangkártyát Audigy típusúra. Amikor bekapcsolom a gépet, a Direct3D tesztre hibát ír ki, de ha törlöm a videokártyát, és újraindítom a gépet, akkor beindul a videokártya. Már újra telepítettem, mindent frissítettem, de nem sikerül a problémát megoldani. Kérlek titeket, segítsetek!
Köszi!
Asztalos József

Kedves József!
A veterán mentőöv-olvasók azonnal kiszúrják a problémát, amit ez esetben a harmatgyenge tápegység jelent. 250 W (ami a valóságban szerintem közel sem 250 W) ma már igencsak kevés. Nem csoda, hogy az új (a konfig többi részéhez képest igencsak áramzabáló) VGA beszerelése után billegni kezdett a gép. Mellesleg szerintem azzal az 1,3-as cerkával és negyed giga memóriával nem igazán fogod tudni kihasználni az új videokártyádban rejtező teljesítményt, meg merem kockáztatni, hogy feleslegesen vettél ilyen erőset, ugyanis a gép így eléggé kiegyensúlyozatlanná vált a VGA javára...

GEFORCE 7800GTX

Hello!
Nemrég vettem egy videokártyát, Inno3D Geforce 7800 GTX a típusa, a gond csak az vele, hogy nagyon melegszik, és nem tudom, hogy ez egyéni hiba vagy szériahiba? Terhelés nélkül a GPU 50 fokos, terhelés alatt 75 fokos, a ventillátortól távol eső RAM pedig forró, megkockáztatom, hogy 90-100 fok. Nem szeretném, hogy leégjen, mikor kb. egy évig spóroltam rá. A választ előre is köszönöm!
Üdv Haarkon

Kedves Haarkon!
Ezeknek a kártyáknak, amelyek az nVidia referenciakártyáira hajaznak erősen, egyslotos hűtésük van, ami kis helyet foglal ugyan, viszont nem hűti túl a VGA-t. Általánosan viszont a gyártó nyilván nem szerel a cuccaira olyan coolert, amely mellett megfő a GPU. A 7800GTX erős csúcsmodell, ennek megfelelően az egyik legkeményebben fűtő kártya is a piacon, ami mellett a spórolós nVidia-design venti joggal tűnhet kevésnek. A mai kártyák kialakítása sajnos olyan, hogy a GPU a lefelé néző oldalukon foglal helyet, emiatt a meleg levegő alattuk reked, és csak nehezen tud onnan távozni (kivétel ez alól néhány kuriózum, mint az ASUS Extreme N6600TOP Silent és az Extreme AX700 Silencer, ahol fordított elrendezéssel találkozhatunk). Ha van rá lehetőség, én a házba szerelnék be egy plusz ventilátort, annak a hátlapjára, lehetőleg minél nagyobbat (12 cm), a VGA mögé, vagy annak közelébe, hogy a felforrósodott levegőt kiszipkázza a dobozból. Ezzel a módszerrel jó pár fokot lehet nyerni, alig kerül valamibe, és a plusz zajártalom sem számottevő.

VGA HŰTÉS

Hali Guru Team!
Két igen idegesítő problémára szeretnék megoldást találni:
1. A gép bekapcsolását követően a videokártyán lévő ventillátor irtózatosan zúg, de többszöri újraindítást követően a zaj megszűnik! Kb. olyan a hangja, mintha egy vezeték belógna a venti lapátjai közé. Megnéztem, nem ez a helyzet! Mi lehet a gond? A videokártyán esetleg lehet ventit cserélni, vagy ruházzak be egy új kártyába? A kártya típusa Abit Radeon 9600 XT 256 MB.
2. Ez szerintem inkább szoftver jellegű: szintén bekapcsolást követően, miután a Windows betöltött, az ablakok furcsán, narancssárgán csíkozódnak, 1-2 perc után viszont minden rendbe jön. A monitorom Samsung SyncMaster 795MB, ami elvileg 1024x768-ban 100Hz-es képfrissítést tud, és így is használom, de a probléma kisebb frekvencián is fennáll. A legfrissebb Catalyst driver van fenn. Segítségeteket előre is köszönöm:
Tóth János

Kedves János!
Már első bekapcsoláskor meg kellene hallgatnod a VGA-coolert leemelt oldallappal, egészen közelről (annyira azért nem, hogy bedarálja a hajad...), és ha úgy találod, hogy az a bűnös, megtenni a szükséges lépéseket (egyébként nem lennék meglepve, ha ez volna a helyzet, az ABIT által gyártott mindenféle hűtésekről nincs jó véleményem, szeretnek megdögleni egy-másfél év munka után). Az egész kártyát felesleges emiatt kukázni, helyette inkább egy kultúrált VGA-hűtő ventilátort javasolnék rá, pl. Zalman VF700-Cu. A másik probléma kiszűrése szintén egyszerű: meg kell nézni egy másik monitorral a gépet, ha azzal is rossz a kép, akkor a VGA-kártyán már az új cooler sem segít, ha másik monitorral a kép oké, sajna azt is ki kell cserélned. Ám mindenekelőtt ellenőrizd a monitor kábeleit: nem lazák, vagy rojtosak-e, nehogy utólag kelljen tépni a hajad...

ÁRAMSZÜNET UTÁN

Heló!
Volt egy kis áramszünet, és azóta nem műxik a gép. Bekapcsolom, a ventilátorok forognak, hallom hogy a vinyó felpörög (ki is próbáltuk más gépén, és jó volt), az alaplap világít, de a monitor nem észleli, hogy be lenne kapcsolva a gép, nem ír ki semmit. Most vettük, Samsung 19" LCD. A gép nem is tölt, nem jelez semmit, amikor bekapcsolom, utána kb. 3mp-ig világít a piros, hogy tölt, utána semmi. Szerintem a táp nem szállt el, mert akkor lenne kis füst, és nem is kapcsolódnának be a ventillátorok. Lehet, hogy az alaplap vágódott haza?
Kérlek gyorsan segítsetek, mi a gond!
Köcce előre is! -SDmemory-

Kedves -SDmemory-!
Ilyenkor a legcélszerűbb az összes alkatrészt megnézni máshol, hogy mi élte túl a dolgot, mert a klasszikus négyes (alaplap, VGA,

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

RAM, CPU) közül itt bármelyik lehet a hunyó, de szerintem a tápot is érdemes lenne kipróbálni egy működő gépben. Továbbá javaslom (tápnál maradva), hogy amint kipróbáltad máshol, az eredmény tudatában, de attól függetlenül vágd a kukába, mert az a táp, ami egy áramszünetet sem képes kivédeni kultúráltan, oda való. Hiába élte túl, ha a gép több része kihalt, Mr. Áramszünet ugyanis nem szokta előre bejelenteni érkezését, a Gyilkos Táp közreműködésével pedig bármikor ismét új áldozatokat szedhet.

SOK KÉRDÉS

Sziasztok!

Lenne egy, illetve nem tudom hány kérdésem...

1. Nekem van egy AMD Semptron 3000+ procim, amire az Everst 1.81 GHz-et ír ki. Ezt már megérdeklődtem és normális, de én szeretnék kicsit többet azokból a piciny megahertzekből. Ez megoldható úgy, hogy állítgatok a gépen valamit, vagy vennem kell valamilyen kütyüt?

2. Hogyan lehet feljebb tenni a virtuális memóriát, mármint hogy több legyen (szakszerű eljárásra gondolok...)?

3. Lehet-e olyan kütyüt kapni, amivel meg lehet osztani az alaplapon lévő hűtőcsatlakozót? És ha igen akkor jót tesz-e a gépnek, ha egyik hűtőt megduplázom...(egymásra teszem)? Az újság naon király! Előre is köszönöm...

Pamutka

Kedves Pamutka!

1. Plusz kütyü kimondottan nem kell a tuninghoz, leszámítva természetesen az erősebb hűtést, de mivel az Athlon64 nem egy kimondott merülőforraló jellem, ezért ez most nem olyan fontos. Persze ha csak sima gyári Athlon64-es coolered van, mindenképp érdemes valami komolyabbat beszerezni, de a nitrogén felesleges. Ha a megbízható hűtés adott, kezdődhet a tuning! Ez annyiból áll, hogy a BIOS-ban megkeresed az FSB (Front Side Bus) beállításait (nem tudom sajnos, hogy konkrétan a te BIOS-odban ez hol van, de az alaplap kézikönyve segít) és ennek értékét a jelenlegi 200(400) MHz-ről elkezded szépen fokozatosan feljebbtornászni, kettesével-ötösével. Minden kis lépés után egy kemény teszprogrammal (pl. 3DMark) ellenőrzöd, hogy géped stabil maradt-e, és mennyit gyorsult. Ha a gép kicsit bizonytalan, de már majdnem stabil a beállított értéken, elérkeztél a CPU teljesítőképességének határához. Ekkor a cseppet billegő rendszert stabillá teheti egy kis feszültségemelés, amely a BIOS-ban CPU Core Voltage néven szerepel. Feszültségemelést viszont már kizárólag nagyon profi hűtéssel megtámogatva érdemes művelni, ellenkező esetben több kárt tehetsz, mint hasznot! Az emelés mértéke itt nem haladhatja meg a 0,1-0,2 voltot! Ha végképp elszúrtál valamit, és a gép sötét monitoron kívül egyébbel nem reagál, akkor sincs minden veszve. Az alaplapi CLEAR CMOS jumper segítségével a BIOS ismét alaphelyzetbe hozható, és a gép – remélhetőleg – új életre kel. Ha nem, akkor gond van...

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Természetesen szerkesztőségünk az esetlegesen bekövetkező károkért semmiféle felelősséget nem vállal, a fentebb leírtakat mindenki csak saját szakállára csinálja (és most írtam le utoljára, hogyan kell procit tuningolni, nem vagyok hajlandó minden hónapban újra meg újra helyet pazarolni erre, tessék szépen fellapozni a régebbi számokat, azokban minden le van írva)!

2. Sajátgép jobbklikk, tulajdonságok, speciális, teljesítmény, beállítások, speciális fül, és ott van alul, hogy virtuális memória és módosítás. Itt be tudsz mindent állítani szépen.

3. Én nem tudok ilyen kütyüről, értelme sem lenne sok, ugyanis a jobb lapok (ma már mind ilyen) monitorozzák a ventik fordulatszámát, ami több rákötött cooler esetében érdekes dolgokat produkálna. Ha több venticsatlakozó kell, vagy egy előlapi panel a megoldás, vagy egy standard 4-tűs molex tápcsatit kell átalakítanod 3-pines venticsatlakozóvá. Ilyen kis bigyó létezik, de ritkasága a fehér hollóéval vetekszik.

MEGFAGYÓ GÉP

Hello!

Remélem, tudtok nekem segíteni, Ti vagytok az utolsó reményem! Olyan probléma merült fel a gépemmel, hogy gondol egyet, és lefagy. De nem a szokásos módon, hanem minden előzmény nélkül. Nem csináltam épp semmit, és egyszer csak kigyulladt a HDD LED, de nem töltött semmit, és nem reagált. Újraindítás után pedig azt írja ki bootolásnál, hogy lemezolvasási hiba történt, és nyomjak ctrl+alt+delt. Kb. 8 újraindításra indul csak el az XP, de akkor is töltés közben a már említett módon lefagy. Novemberben cseréltem alaplapot, procit és memóriát, de ezt már az előtt is csinálta. Csak mostanra harapódzott el, ugyanis minden nap eljátssza ezt velem a gép, és csak másfél órányi újraindítások után jön csak be megfelelően a Windows. Eddig az újratelepítés segített, jó volt egy darabig, de most már az sem. A gépem konfigja: ECS NForce3 A939, AMD A64 3000+ dobozos, DDR 512MB 400MHz, Ati Radeon 9600 Pro 256MB, Codegen 6201 ház, 300W táp, 120GB HDD, ha esetleg kell. Ja, és nem tudom, hogy köze-e van a dologhoz, de újabban még bootolásnál kiírja, hogy: IDE Channel 0 no 80 conductor cable installed.

Üdv: Ati

Kedves Ati!

Valószínűleg döglődik a winchestered... Mindenekelőtt ellenőrizd a winchester kábelezését, nem lötyög, nem csúszott-e kijjebb, mint kéne, nincs-e megtörve a kábel stb. Ezután leheld valahogy életre a gépet (ha kell, hát másfél óra alatt, mert ez most élet-halál kérdése!) és mentsd el az összes fontos adatodat (NE a HDD-re...!). A hibaüzenet, amit kaptál, arra figyelmeztet, hogy az elsődleges IDE csatornára csatlakozó eszköz nem 80-eres kábellel konnektál az alaplaphoz. 120GB-os vincsinél ez már okozhat problémákat, ezért ha régi, 40-eres kábel lóg ki a cuccból, azt illő lenne 80-eresre cserélni Nem baj, ha úgy érzed, nem tudnád a különbséget biztonsággal felismerni, csak menj el a boltba és mondd teljes nyugalommal, hogy 80-eres IDE kábelt kérsz, az ára valahol 500 és 2000 forint között lesz. Ha azt mondja a szaki, hogy csak csőkábel van, jó lesz az is. Ez annyit jelent, hogy könnyebb lesz szerelni, viszont drágább a kábel, az alakja pedig nem szalag, hanem szép kötegelt, cső alakú. Ha a 80-eres kábel iktatása sem oldotta meg a problémát, a vinyót is ideje megvizsgálni, természetesen csak szoftveresen. Ha Maxtor HDD-t használsz, úgy a már sokszor emlegetett gyári Maxtor tesztprogram futtatása ajánlatos, ennek neve PowerMax, és a www.maxtor.com-ról letölthető. A Seagate hasonló diagnosztikai programját SeaToolsnak hívják, forrása a www.seagate.com, az IBM/Hitachi vinyókhoz pedig a Drive Fitness Test (DFT) használatos, amit a www.hitachigst.com-ról tölthetsz le. A Samsungnak is van ilyenje, de nem ajánlom, nekem még sosem adott megbízható eredményt. Ellenben a PowerMax és a DFT is egész kultúráltan felismeri más gyártók HDD-it, ezért ha Samsung winchestered van, én ezek kipróbálását javaslom. Ha megvan a hiba, és a vinyó még garanciás, vidd vissza, és meséld el, miképpen tesztelted a cuccot, és mit tapasztaltál.

LASSÚ PROGRAM

Hi!

Szeretnék egy problémámmal hozzád fordulni, mint komoly szakemberhez. Egy éve vettem egy számítógépet azzal a céllal, hogy DV kamerám felvételeit DVD-re tudjam szerkeszteni. Sempron 2600+ proci, 526 MB Ram van benne, ezt ajánlották. A Studio 9 szoftverrel megszerkesztett anyag DVD-re írása viszont nagyon hosszú folyamat, 1 óra anyagon 4 órán keresztül „gondolkodik", mire DVD-re kerül. A program manuálja szerint jó volna bele egy erősebb proci, akkor lecsökkenne ez az idő. Amire kíváncsi lennék:

1. Milyen procival próbálkozzak, amely ideális megoldás lenne, tehát anyagilag sem rettenetes, de a gép sem zümmögne itt órák hosszat egy DVD-n. Hogy működik ez: dupla órajel, fele annyi szerkesztési idő?

2. Érdemes-e még emellett a 2x256 MB RAM mellé beszerezni még egy 526-osat. Mi fog változni? Bízom benne, hogy lesz időd válaszolni.

Tisztelettel: Boza István Egerből

Kedves István!

1. A Sempron 2600+ CPU jó eséllyel Socket 754-es foglalatba illeszkedik a gépedben. A probléma ezzel annyi, hogy a Socket 754 kihalásra ítélt termékvonal, és nem is igazán a „power user" számára (azaz neked) készült. További erősítéshez sajnos alaplapcsere is szükséges lesz, ha eredményt is el szeretnél érni. Az általad használt program doksijában ellenőrizni kellene, hogy a program kihasználja-e a kétmagos procikat, vagy a többprocis rendszereket. Ha igen, a legerősebb és legmodernebb CPU-ra van szükséged, ami a legdrágább is lesz egyben (hogy ez Intel, vagy AMD, azt Neked kell eldönteni, én AMD-párti vagyok, de ez legyen az én bajom). Ha a program nem használ ilyesmit, elég lesz a legerősebb szimplamagos, nem Hyper-Threadinges proci is. Ez esetben viszont konkrétan az AMD CPU-kat, és a 939-es platformot (foglalatot) javaslom. Azért nem mondok pontos órajeleket, hogy mekkora procit vegyél, mert ez leginkább attól függ, hogy éppen mit lehet kapni. Annyi viszont biztos, hogy a szimplamagos variáció mindenképp költségkímélőbb, és valljuk be, annyival nem is lassabb megoldás erre a feladatra, mint a legújabb izomprocik.

2. Mindenképp érdemes! A gond a következő: most ugye két modulod van, ami marha jó lenne akkor, ha a géped ismerné a Dual Channel üzemmódot. Ez annyit jelent, hogy két modulból összeállítva a kívánt memóriamennyiséget, (majdnem) kétszer olyan gyorsan fogja kezelni a memóriavezérlő a RAM-ot. Neked most a feltételek egyik fele adott: a párba rendezett modulok – viszont Dualban nem tudja őket a géped meghajtani... Ezért lesz jó az alaplapcsere, mert mind a 939-es (AMD), mind az LGA775-ös (Intel) platform ismeri a Dual Channel üzemmódot. A probléma annyi, hogy az 512 MB (itt ugye 2x256) nem igazán elegendő, ezt Te is érzed. Viszont ha most vennél mellé még 2x256-ot (hogy a Dual továbbra is menjen), akkor négy modul lenne a gépben. A Dual üzemmódról még azt kell tudni, hogy két tökegyforma modul esetében is előfordul, hogy hibáznak párban (lefagy a gép), négy modul esetén pedig az esély erre még nagyobb. Ha teheted tehát, akkor a kívánt 1 GB memóriát 2 db 512-es modulból rakd össze, a mostani 256-os modulokat meg add el, vagy akármi. Egy giga RAM-mal és izmos CPU-val a DVD-kkel való munka érezhetően gyorsabb lesz, de a „kétszer akkora órajel = feleannyi idő" összefüggés nem áll fenn sajnos... ■

MOBILARENA

mobilélet ONLINE

HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

http://mobilarena.hu

SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

A PC GURU MEGOLDJA A PROBLÉMÁDAT!

SP2 TELEPÍTÉS

Sziasztok!
Fel szerettem volna tenni az XP SP2-t, mert az új játékoknak (Riddick, F.E.A.R.) ez kell. Mikor telepíteném a javítócsomagot, elszáll és közli, hogy nem lehet, mert a kulcs nem passzol! Szóval nem értem, ugyanis dobozos Windowsom van. Az volt a furcsa, hogy a telepítésnél nem kérte a kulcsot, de nem törődtem vele. Van egy progi, amivel át lehetne írni, de mikor beírom, nem fogadja el. Ugyanis amit kiír kulcsot az egy karakterrel eltér az enyémtől, ezt engedi, de már az igazit nem. Mit lehet csinálni? Várom mielőbbi válaszod! Köszi Andi

Kedves Andi!
Ha a Windowst a boltban telepítették előre, hogy ezzel téged tehermentesítsenek, könnyen előfordulhatott az, hogy nem a te Windows példányodat telepítették, hanem egy másikat. Ilyenkor meglehet, hogy a bontatlan telepítőkészlet CD kulcsa nem egyezik meg a gépen levővel. Ezen úgy lehet segíteni, hogy egy megfelelő segédprogrammal (viewkeyxp.exe) megnézed, és ha szükséges, átírod a Windows XP CD kulcsát/termékkulcsát. A fentieken túl persze kissé gyanús, hogy az SP2 javítócsomag nem megy fel. Ennek akár az is lehet az oka, hogy a szerviz nem csak a te gépedre telepített Windowst ugyanarról a CD-ről, és lehet, hogy az internetes regisztrálási-aktiválási folyamat során valamelyik gép lebukott, mint kalózmásolat, s ezért a kulcsod tiltólistára került anélkül, hogy te bármi rosszat is tettél volna. A megoldás: kulcscsere.

PROBLÉMÁS MEGHAJTÓK

T. PC Guru!
Van egy régi Pentium 2-es számítógépem, eredetileg Windows 98 operációs rendszer volt rajta, amely eddig rendben működött is, de amióta feltelepítettem rá házilag más operációs rendszereket, azóta nem tudok internetezni, illetve nem tudom használni a nyomtatót. Hiába van modem és nyomtató is telepítve a géphez, azt írja ki mindig, hogy nincsenek telepítve hozzá, és nem ismeri fel őket, hiába próbálom újratelepíteni őket... Most Windows XP Professional fut rajta, működik is minden, csak ez a két dolog nem. Nem tudom lehetséges, hogy először le kellene törölni az egész rendszert, és csak utána működne a dolog, de ahhoz sajnos nem értek, ezért fordulok Önökhöz. Félek, hogy ezekkel a próbálkozásokkal csak nagyobb kárt teszek a gépben. Mi lehet a probléma? Várom megtisztelő válaszukat. Köszönettel: Dragon Zoltán

Kedves Zoltán!
Ha nincsenek pótolhatatlan adatai, nehezen tehet kárt a gépben a próbálkozásokkal, újra kell telepíteni a rendszert, a programokat és beállításokat. Erre azonban leveléből ítélve amúgy is megérett a gép, ha nem tud vele netezni.
A kellő szakismeret nélküli rendszer- és programtelepítés bizony eredményezhet ilyen jelenségeket. Jó lenne tudni, milyen nyomtatót és modemet vagy hálókártyát kellene a Windowsnak használatba vennie. Vannak ugyanis régebbi modellek, amelyekhez már nincs vagy csak nehezen beszerezhető a szükséges meghajtóprogram. Én inkább Windows 98SE-t telepítenék, mert egy régebbi P2 gépen jobban teljesít, ráadásul általában jól kezeli az XP által már alapból nem támogatott régebbi vasakat.

Ha mindenképp ragaszkodik az XP-hez, először is legyen benne bőven memória (legalább 256 vagy 512 MB RAM). Kevesebbel nem érdemes kezdeni. Elmegy ugyan 128 MB-tal (esetleg 64 megával is, láttam olyat), de nem érdemes. Szóval, ha tudja a problémás eszközök pontos típusát, akkor a megfelelő driver progit a neten felkutathatja, letöltheti és telepítheti.
A javító driver-telepítés persze azzal jár, hogy először ellenőrizni kell, ne legyen telepített nem működő driver, ezért az eszközkezelőből el kell távolítani a piros vagy sárga figyelmeztető jelzéssel szereplő tételeket. Ha az új drivereket már előkészítette a telepítéshez, akkor megpróbáltatja felismertetni, s ha magától nem találja, irányítsa oda a telepítő progit az előkészített drivercsomagokhoz.

FELESLEGES PROGRAMOK

Tiszteletem Guruk!
Ha frissen telepített Win XP-t rakok fel, akkor mik azok a programok, amik szerintetek feleslegesen mennek a háttérben? Leírnátok, hogyan lehetne deaktiválni őket?
Előre is kösz! Üdv. TomCat

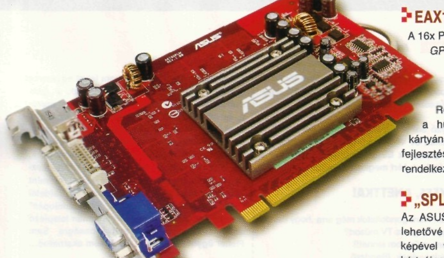
Kedves TomCat!
Az, hogy mi felesleges, mindig attól függ, mire használod a számítógépedet. Ami az egyik embernek felesleges, az a másiknak lehet hogy alapszükséglet.
Számomra például teljesen felesleges a Feladatütemező, mert nem élek vele, de akad, aki a Feladatütemező segítségével végezteti a napi karbantartási és biztonsági feladatokat. Ha azt akarod, hogy ne induljon, a Rendszertálcán levő ikonjára kattintasz, és az Ütemezett feladatok ablak Speciális menüjében lehet leállítani a Feladatütemező használatának leállítása pont választásával. Utána csak egy klikk kell a jobb felső ablakban levő X-re a program lezárásához.

Mivel a Microsoft Office telepítésekor a Gyorskeresés is rá szokott kerülni az automatikusan induló programok listájára, ez is az eltakarítandók közé kerül, mert otthoni használatban csak a hátrányait „élvezheted". Javaslom, hogy ha az XP-d elindult, indítsd el a Start / Futtatás... parancs kiadásakor megjelenő promptról az MSCONFIG programot, amely elárulja, mi minden indul a gépeden a Windows indulásakor. A jobb szélső fülön (Automatikus indítás) találod az indítópultról indított programokat, melyek közül soknak az ikonja a Rendszertálcára is felkerül. Ha a Sun-féle Java Runtime modulokat is telepíted, akkor beül ide egy jusched (Java Update Scheduler) nevű progi, amely a Java frissítéseket keresi folyamatosan. Ez felesleges, elég, ha kézzel csinálod. Ugyancsak az MSCONFIG programmal ellenőrizheted a háttérben futó szolgáltatások (szervizek) sorát. Itt csak a listát látod és a következő indításkor való újraindítást engedélyezheted, vagy éppen tilthatod a sor bal szélén álló dobozban levő pipa kiszedésével.

A háttérben futó programok igazi listáját a Ctrl-Alt-Del kombinációval előcsalható Feladatkezelő hozza elő. Itt az Alkalmazások fülhöz tartozó lapon látod a futó programokat, míg a Folyamatok fülhöz tartozó lapon a Háttérben általában láthatatlanul, de sokszor erőforrásokat zabálva futó szervizeket. Itt azonban érdemes óvatosan matatni, mert ha nem tudod, mit csinálsz, lehet, hogy olyan szervizt lősz ki, ami nélkül a rendszer vagy valamelyik programod összeomlik.

A hatékony és hangtalan hűtés a nagyteljesítményű videokártyákon mostanra valósággá vált

az ASUS ReverseCool technológia segítségével



EAX1300PRO SILENT/TD/256M

A 16x PCI-Express csatlakozást támogató ATi Radeon X1300Pro GPU alkalmazásával az EA1300PRO Silent/TD/256M egy valódi grafikai erőmű, amely maximális vizuális élvezetet biztosít.

Az ASUS mérnökei az EAX1300PRO Silent/TD/256M ReverseCool hűtőbordáját kagylószerűen alakították ki, így a hűtés hatásfoka drasztikus mértékben megnőhet. A kártyának nemcsak a kidolgozása zseniális, de két nagyszerű fejlesztést is alkalmaz, amelyekkel csak az ASUS kártyák rendelkeznek.

„SPLENDID" vizuális élmény

Az ASUS fejlesztésű SPLENDID intelligens videó technológia lehetővé teszi, hogy a számítógép monitora a legjobb TV-k képével vetekedő képminőséget biztosítson. Az ASUS grafikus kártyáinak meghajtó programjába építve, a Splendid technológia érzékeli a videó alkalmazások indítását és automatikusan optimizálja a képminőséget a legjobb vizuális eredmény érdekében. A Splendid további öt módot kínál a legjobb vizuális hatások eléréséhez. (Standard, Game, Theater, Scenery, Night)

Hallani az irritáló és zümmögő hangot, amikor maximumon megy a grafikus kártya? Azt gondolnánk, hogy manapság elkerülhetetlen, hogy a nagyteljesítményű videokártyák magukkal hozzák a ventilátoruk zaját. Többé nem kell emiatt aggódni! Van egy egyedülálló, forradalmi ASUS technológia, ami lehetővé teszi, hogy 0dB-es működés mellett a grafikus processzor olyan hűvös maradjon, hogy bármikor kibírja a maximális terhelést.

Mi ez a rendkívüli találmány? A neve ReverseCool, és a legújabb EAX1300PRO Silent/TD/256M grafikus kártyán is megtalálható.

ReverseCool – Ventilátormentes és hangtalan hűtés

A ReverseCool gyártástechnológia eredményeként a GPU (grafikai jelfeldolgozó egység) és a hűtőborda a kártya hátoldalára kerül, közvetlenül a processzor hűtőventilátora által keltett légáramlat útjába, kihasználva annak hűtőhatását. Az eredmény az, hogy nincs ventilátor a kártyán, tehát nincs zajos ventilátorhang se. Ráadásul a nagyobb hűtőborda nagyobb hőleadó felületet biztosít, ez növeli a kártya szellőzését minden irányban

Komoly játékosoknak

Gyakorlat teszi a mestert, és ez igaz a videojátékokra is. A népszerű LAN party játékok esetén, mint a Counter Strike és az Unreal Tournament, a stratégia a kulcs a győzelemhez. A GameReplay funkció segítségével a játékmenet MPEG4 videó fájlokba rögzíthető, a lépések és taktikák kielemezhetőek a következő mérkőzésekre, a felvett mozgóképek képernyőkímélőként használhatóak, vagy blog oldalakon közzétehetőek.

Az erőteljes grafikus jelfeldolgozás, a különleges játékfunkciók és a hangtalan, de hatékony hűtés egyesítésével, az ASUS egy olyan videokártyát alkotott, ami megnyugtatóan teljesít még erőforrás-igényes grafikus alkalmazások esetén is.

▲ **Az egyedülálló kagylószerű kialakítás szükségtelenné teszi a ventilátor használatát**

(X)

LEVROV

írta · Zak levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK

Itt a tavasz, meghozzá kétméteres hóval, úgyhogy lehet örülni, miniszoknyába öltözni és a miniszoknyába öltözőket hóban fürdetni. Most a rendes műsor szerint a levrov előzetesének kellene következnie, ám az az igazság, hogy ezt kicsit kezdem unni. Így hát hozzátok fordulok, megannyi Kedves Olvasó: miről szóljon a levrov bevezetője? A legjobbak között ugyan semmit nem sorsolok ki, viszont értelemszerűen rövid műve megjelenhet e megszentelt hasábokon. Csapjunk is bele a levesbe!

IDEGEN A KALÓZOK KÖZÖTT

Sziasztok Guruk!
Eredeti játék, vagy írott? A kérdés mindig fennmarad. Én például, ha megveszek (boltban) egy teljes árú játékot, akkor a haverok mindig mondják, hogy „de béna vagy mért nem írattad meg!" Így én leszek a társaság fekete báránya. Nektek erről mi a véleményetek?
Sziaszok:
Be2man
Ui: Nagyon király az UFO!

Szerintem vegyél új, jobb fej barátokat. Nyilván nem mindenki tud megfizetni havonta – vagy akár még ritkábban – egy-egy teljes játékot, de pont ezért találták ki, hogy a kicsit régebbi játékokat már egész olcsón meg lehet vásárolni; érdemes áttanulmányozni például az újságban található szoftverbutikok ajánlatait, négy-ötezer forintért már nagyszerű gyűjteményeket lehet kapni. A barátaid meg majd néznek, hogy te tudsz falat építeni a Simsben, hogy nem disznót gyárt a Settlers-béli kovács, hogy fel tudsz telepíteni minden patch-et, és gond nélkül tudsz multizni. Megéri...

GRATH BEFEJEZ EGY MONDATOT

Bort, búzát!
Istencsászár az újság és a megújult külső is, de van egy furcsa bug: a MoH:Airborne cikk végén (a mostani számban) Grath barátunk hirtelen otthagyott mindent és elszaladt, vagy nemtom: „a tervek szerinti végleges változatot kellene megmutat-" na és akkor itt mi van? Talán To be continued, vagy ilyesmi? Ok, nem piszkálom szegényt, biztos csak túl korán volt, mikor ezt írta és elaludt közben... Jó tanács Grath-nek: legközelebb nyugodtan aludj még 2-3 órát és annyival később menj be dolgozni! **(Szolgálati titok: Grath már évek óta ezt csinálja, bár néha már dél előtt is beeszi a fene.)** Ha Sasa emiatt csúnyán nézne rád, vagy beszólna, töröld fel vele a padlót. :). Höhö egymásnak uszítom a népet... Békeszerető olvasótok: polluter

A hiányzó sor a következő lett volna: „-nia). A megjelenés év végén, következő jelentésünk a játékról pedig az E3 után várható.". Grath-et a biztonság kedvéért megkorbácsoltuk.

RESZKESS, ANETTKA!

Hello Zak! Nem gondoltatok még arra ,hogy csináljatok egy PC gurus TV műsort?
A kedvenc műsorom lenne!!!
Jó munkát kívánok. (Bendzsi)

Így körülnézve a szerkesztőségben ez talán anynyira nem jó ötlet; rosszarcú, szőrös emberek mindenütt, ráadásul mintha mindenki csak a World of Warcraftról, Xbox 360-ról tudna beszélni. Ebből meg tévéműsort csak valami rendkívül bizarr ízlésű nézőközönségnek lehetne készíteni. Bár ahogy elnézem a magyar tévék műsorainak népszerűségi toplistáját, lehet, hogy azoknál nem is lenne sokkal rosszabb...

MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

Tisztelt PC Guru szerkesztősége!
Két dolog miatt írok. Nem vagyok egy nagy számítógépes játékmagazin-olvasó. Igazából csak akkor veszem meg az újságot, ha olyan a teljes játék, ami nekem is tetszik. De akkor nem vagyok válogatós és megveszem akár a Gamestart is... mondjuk úgy gondolom, hogy ez nem olyan rossz nektek, mert még az is lehet, hogy a szálak valahol összefonódnak... **(Nem, nem szeretnénk összefonni a szálainkat.)**

Szóval két ötletem lenne, ami ha teljesülne, még talán én is előfizetném az újságot.

Jó lenne, ha meglehetne oldani, hogy a „teljes játékot" valahogy választani lehetne. Mert ez a legfőbb ok, amiért nem veszem meg az újságot sokszor. Nem nagyon rajongok az ilyen gyatra lövöldözős játékokért, a gyenge szimulátorokért, amiket úgy állítotok be, hogy a világ legjobb játéka, ami így 2006-ban már nem igazán igaz stb... na mindegy. Szóval most is (a 2006/3. számot), azért vettem meg, mert tudtam, hogy végre egy normális játékot csatoltatok a laphoz. Egyébként én a gondolkodós szimulátorokat szeretem, abban is a körökre osztottat:). Például, már most tudom, hogy nem fogom megvenni a 4. számot, mert ez a Chaos League nem éppen egy igazán színvonalas játék.

Azt remélem belátod, hogy nem lehet egyszerre mindenki kedvére tenni. Nem mindenki a „gondolkodós, körökre osztott szimulátorokat" szereti, és akadhat akár olyan ember is a Kárpát-medencében, aki pont a Chaos League-t tartja színvonalas játéknak. Ha minden hónapba népszavazást tartanánk, hogy mi legyen a teljes játék, hát nem is tudom mi lenne itt... Lara Croft elkezdene kampányolni, hogy rosszabbul él mint négy éve, mert rossz a közbiztonság a raidelni való tombokban? „Több GTA, több autólopás" plakátok az utcákon? Gordon Freeman leleplező dokumentumokat hoz nyilvánosságra Sam Fisher ügynökmúltjáról? Ezt te sem akarhatod...

(A második téma hosszas fejtegetés volt a papírunk minőségéről; ezzel nem nagyon tudunk mit tenni, megnyisszantottam, hogy más is elférjen.)

Remélem a szavam nem „pusztába kiáltott szó" lesz, és meghallgatásra talál. Legalább elolvastátok és kaptatok egy kis építő kritikát is, nem csak olyan „lábpuszilós" leveleket, amiket a lapban lehet néha olvasni. Ja amúgy meg szerintem jobb lett a mostani külalak váltás...csak hogy jót is mondjak...de ez is őszinte, mint minden, amit írtam.

Köszönöm és sok sikert a lap további használának elköltésében!
Bélabácsi

175487123451 KÉRDÉS

Helló Zak!
Nos feltenném néhány kérdést. **(Hú, ez rosszul kezdődik...)**
-Szerintetek nem kerül sokba a WoW? **(De, Chrisnek például már élete is ráment, tulajdonképpen már nem is mint Chris, hanem mint Xain létezik.)**
-Miért régi a Warcraft 3? Annyira nem is. **(Hát, megpróbálhatok visszamenni az időben, és elhalasztatni a Blizzarddal, hogy később jelenjen meg, így mára ne számítson réginek. Olyan nehéz csak nem lehet... Mondjuk, ha ezt megteszem, akkor az akkori Zak fogja felkoncolni az időutazó Zakot, mert ő – én – nagyon várta(m) a játékot.)**
-Egyetértek azzal, hogy miért nem vagy a képen. **(Hát, kösz, azt hiszem.)**
-A tanárok a suliban azt is szemrebbenés nélkül nézték, amikor magyarórán PC Gurut olvastam. **(Nálatok hány tanár van magyarórán?)**
-Mi a véleményetek a vezeték nélküli bill.-ről és a vezeték nélküli egérről? **(Szeretjük.)**
-Szerintetek a még 2D-s Earthworm Jim jó játék volt? És ezt most honnan tudnám megszerezni? **(Jó volt. A jót úgy értve, mint elborult állatságot, de**

hát egy szkafanderes gilisztát, mint főhőst alkalmazó játék nem is lehet túl komoly. Legálisan nem tudod megszerezni, de a mindentudó Google csak tud segíteni a problémádon.)
-Van-e valamelyikőtöknek teknőse? **(Ez a privát szférámra vonatkozik, erre nem válaszolok.)**
-Van-e valamelyikőtöknek Warcraft társasa (Nem WoW!)? **(Stökinek van, de azt mondta, a WoW jobb.)**
-Van-e fogalmad arról, hogy a kalóztémába jobban bele kéne menni nem úgy, mint a legutóbbi újságban, ahol csak elhessegetted a témát? **(Jobban bele lehetne menni, de nem biztos, hogy ezt a levrovban kellene megtenni. A Gondolatébresztőben például ez már sokszor volt téma, és még biztosan lesz is.)**
-Mennyi a fizetésetek? **(Izé...)**
-Izé? **(Aha.)**
-Igaz az, hogy a BFME 2 3. hó 3.-án jelenik meg? **(Mivel ez az újság már bőven a játék megjelenése után lesz kapható, tulajdonképpen mindegy, hogy mit válaszolok. Egyébként igen.)**
-Kell még kérdeznem valamit? **(Hát, szerintem nem feltétlenül, de ha eszedbe jut valami még, írj bátran.)**

Már nagyon rég óta (még a születésem előttről is néhány PC Guru is megvan) hűséges olvasótok, Ákos

GURUNATIONAL GEOGRAPHIC

T. PC Guru!
Most kaptam kölcsön pár tavalyi PC Gurut, és 2 dolgon akadt meg a szemem:
1. Az X-men apocalypse cikkben (nem vagyok X-men rajongó, csak a filmeket láttam) az egyik kép alatt a felirat:Hogy lehet egy szuperhőst Rozsomáknak hívni?! Miért nem mindjárt Hörcsög vagy Törpenyúl...? Nos Rozsomák (Wolverine) eléggé agresszív figura, így éppen illik hozzá a neve.

Rozsomák (Gulo gulo) Angolul: Wolverine
Előfordulás: Észak-Európa, Szibéria és Észak-Amerika északi területei
Testtömeg: 7-32 kg
Testhossz: 65-105 cm

Tápláléka: ragadozó, a tojástól a kifejlett szarvasig (!!!)

A rozsomák, vagy torkosborz hírhedten falánk ragadozó, a nála ötször nagyobb méretű rénszarvasok sem érezhetik magukat biztonságban tőle. Erőteljes állkapcsával a szarvas fagyott húsát és csontját is képes szétroppantani.
Ennyit a rozsomák – törpenyúl párhuzamról...
Rédecsi Gábor

Éljen, éljen, ma is tanultunk valamit. Remélem az X-Men 3 magyar szinkronjának készítői is olvasnak Gurut, és a filmben szerencsétlen Hugh Jackmant Torkosborznak fogják szólíttatni a többi szereplővel, hehe.

BIRKÁS PETI VISSZAVÁG

Hi Zak!
A friss szám levrovatát olvasgatva némi derültség közepette vettem észre, hogy ismét Utolért a Végzet. :) Gondoltam, ha már újra szóba kerültem, mint gyalázatos kritikus, megköszönöm végre, hogy ismét kiálltál mellettem. :D
Üdv:
Birkás Peti

Ez tényleg nagyon kedves tőled Péter, ám a levrovba csak azok kerülhetnek be, akik nem tiszteletpéldányt kapnak a Guruból, hanem véres verejtékkel megkeresett forintjaikkal fizetnek érte. Így hát – bár igen szimpatikus –, leveledet nem közölhetjük le. Hopp, hát nem leközölni már késő. *Akkor nincs mese, elő kell fizetned...*

ÖRÖKZÖLD

Hello PC Guru csapat!!
1 nagy kéréssel fordulok hozzátok, szeretném megkérdezni tőletek az Underground telepítő kódját, kérlek lécci nagyonnagyon sokat segítenétek!!! Számítok rátok, eddig sem csalódtam bennetek!
Köszi: 1 olvasó

Ezt csak azért tettem be, mert mostanában megint kezdenek megszaporodni az ilyen „lécciléccí" levelek. Én nem feltételezem senkiről, hogy a kalózjátékához próbálna meg tőlünk szerezni telepítőkódot (ha valakinek ennyi esze van, az biztos nem ilyen magas irodalmi értékű, szofisztik... szoszfitikált... szotifiszk... ehh, a Stökitől sem próbálok többet átvenni szavakat, szóval nem ilyen király magazint olvas)(Van erre szép magyar szó... – korrnéni) – de ha eredeti a játék és nincs hozzá kód, miért nem a boltban, vagy a magyar disztribútornál reklamál?!

Mivel megint beütött egy reklám, elfogytak a sorok, ideje könnyes búcsút venni, jó tanácsokkal, zsebkendő-lebegtetéssel. A választási őrületben legalább ti maradjatok normálisak, játsszatok sokat, és várjátok következő számunkat, amelyre ismét nagy dolgokkal készülünk.

Processzorok	bruttó
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.450
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	20.700
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	23.610
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ BOX	27.720
Athlon64 3000+ (939) BOX	39.570
Athlon64 3200+ (939) BOX	41.400
Athlon64 3500+ (939) BOX	50.340
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.240
Celeron-D 3.0GHz LGA BOX	18.900
P4 3.0GHz LGA 2MB BOX	45.540

Videokártyák	bruttó
HIS:X1300Pro 256MB	29.550
Gigabyte 128M: 9250 / 9550	9.120/14.640
ATi 9600Pro: Captiva / Gigab.	17.610/16.290
Avixe 9800SE 256MB	21.720
GF: MX 4000 / FX 5200	6.540/8.550
GF 6600: AGP/PCIE	25.140/22.200
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	33.900/31.860

TV-Tuner kártyák	bruttó
Mercury FM	7.350
Pinnacle PCTV 50i	11.730
Hauppague WinTV FM	14.640

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512MB Brand	4.710/8.670
DDR400 512MB Kingston 5év	11.310
DDR400 512MB KingMax 3év	10.980
PenDrive: 128/256 MB	2.520/3.390
PenD.: 512MB/1GB/2GB	4.740/9.450/25.590
SD Kingst.: 256/512/1G	4.020/6.690/11.280
MMC: 128/256/512/1G	3.120/4.740/7.830/14.400
C.F Kingst.: 256/512/1G	5.880/8.820/12.630

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	9.450/11.820
Maxtor (8M) 80/160/200	12.930/17.010/19.740
Maxtor (16M) 250/300	22.260/27.030
Maxtor (SATA) 160/200	18.120/20.160
Maxtor (SATA-16M) 250/300	23.850/29.310
3 év gar. Sams. (8M) 80/160	13.350/19.260
3 év gar. Sams. (8M) 200/250	21.390/24.120
3 év gar. Sams. (SATA2) 80/160	13.890/19.320
3 év gar. Sams. (SATA2) 200/250	21.540/25.140
Seagate(8M) 160/200/250	17.940/19.710/21.090
Seagate(SA) 200/250/300	22.980/26.670/34.140

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	23.970/37.890

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): NF8-V / IS7E2	18.480/17.970
ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	23.640/29.160
ASUS: K8N / A8N-SLI	15.660/28.740
ASRock. K8UpNF3/P4VM800	10.830/10.080
ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	20.580/23.970
Gigabyte (2év):K8U/K8VM800	11.910/13.230
Gigabyte (2év):K8NE/K8NSC	16.740/17.100

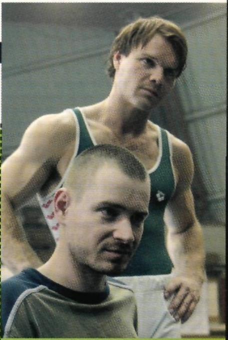
Optikai meghajtók	bruttó
CD-RW: LG / Toshiba	4.230/4.500
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.140/4.260
LG OEM: 4167	8.880
NEC OEM: 4550 / 4551	10.320/11.460
Pioneer OEM: 110D / 110	9.630/11.100

Wireless LAN	bruttó
Router (54MBit) Edimax	12.420
Router (108MBit) Gigabyte	18.090
PCMCIA (108MBit) Gigabyte	9.000
USB (54MBit) Edimax 7317UG	5.700
PCI 108MBit SMC WPCIT-G	7.800

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

Fehér tenyér

FEHÉR TENYÉR



Mostanság egyre hangosabbak a mozik a magyar alkotásoktól. Mindez talán betudható a legutóbbi Filmszemlének, ám az is lehet, hogy beindult valami fejlődés, ugyanis a még mindig jelentős hányadában csapnivaló próbálkozások mellett egyre több értékelhető és nézhető hazai film tűnik fel a filmszínházakban. Eme kategóriát erősíti Hajdu Szabolcs többszörösen szemlenyertes munkája, a Fehér tenyér, amely a sport kemény, olykor kiszámíthatatlan világába kalauzol el minket. Főhősünk Dongó, tornász, akinek három nagyobb fejezetben elmesélve követhetjük végig csöppent sem egyszerű életét. Az író-rendező Hajdu a testvére (aki saját magát alakítja) élettörténetét dolgozta a vászonra, ügyes időbeli csavarokkal, igazán letisztult, profi megoldásokkal. A remegő kézikamera ugyan elsőre furcsának tűnhet, de amint hozzászokik a szemünk, elmerülünk a történetben, és a drámai történetet végigkövetve egy olyan fergeteges módon megrendezett és összevágott fináléba jutunk, amit megirigyelhetne bármilyen más vizekről érkezett alkotás. Jól kidolgozott történet, feszültség, kellemes tempó, a nyolcvanas évek reális hangulata, az olykor fájdítóan ismerős magyar valóság. A Fehér tenyér az utóbbi évek talán legjobb magyar mozija, olyan film, ami a maga megrázó módján szórakoztat, néhol lenyűgöz és adott ponton el is gondolkodtat – s teszi ezt lebilincselő, mégis visszafogott formában, újfent bebizonyítva, hazai alkotók is képesek a profi, közönségbarát munkára.

Hossza ▪ 97 perc
Rendezte ▪ Hajdu Szabolcs
Szereplők ▪ Hajdu Zoltán, Kyle Shewfelt, Gheorge Dinica

PC Guru Index:

05 ▪ 05

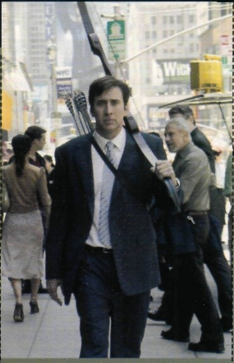
Összegzés: Végre egy igazán jó magyar film! Hatásos történet, ügyes rendezés, megkapó tartalom és formai megoldások.

The Weather Man

AZ IDŐJÓS

írta • Birkás Péter

Ha Nicholas Cage feltűnik a vásznon, annak szinte mindig lehet örülni. Mindegy, hogy lecsúszott alkoholista (Las Vegas, végállomás), esetlen biológus (Szikla), vagy érző szívű macho (Fegyencjárat), ha ő formálja meg a szerepet, akkor mindig van benne valami, ami megfogja a nézőt, azonnal szimpatizálunk vele, és az egész alkotással. Nincs ez másként most sem, hiszen Cage ismét kellően agyament szerepkörben brillírozik: időjóst alakít. Dave Spritzet chichagói tévés élete meglehetősen ellentmondásos: egyrészt maga a paradicsom, hiszen munkája annyi, hogy a meteorológusok által összeeszkábált jelentéseket humoros formában felmondja a nézőknek, néha részt vesz egy-két partin, majd felszed valami dögös bigét, sőt újabban még az előrelépés nagyszerű lehetősége is megadatik számára (New York, országos műsor). Másrészt viszont még sincs minden rendben, hiszen mindennapjainak megvan a maga pokoli oldala: ritkán mehet úgy az utcára, hogy ne trafálná el egy „kellemes ajándék", a családi élete romokban, és író apja sem tekinti méltó utódjának. A meglehetősen sajátos felállás tehát adott, és Gore Verbinski zseniális érzékkel nyúl a témához, élettel tölti meg a karaktereket, keserédes vígjátékot prezentálva a számunkra. Mindezt tetézi Cage és Caine (az apa) utánozhatatlan játéka, a kissé melankolikus, de mégis vidám hangulat, melyek összességéből egy igen kellemes mozifilm kerekedik ki. Semmi extra, semmi nagy durranás, száz perc szórakozás az értelmesebb, jobbik fajtából.



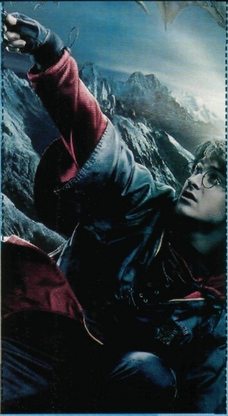
Hossza ▪ 102 perc
Rendezte ▪ Gore Verbinski
Szereplők ▪ Nicholas Cage, Michael Caine, Hope Davis

PC Guru Index:

04 ▪ 05

Összegzés: Nicholas Cage újabb testhezálló szerepben: fanyar humor, kellemes pillanatok, csipetnyi dráma, tökéletes szórakozás.

HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEGE



Hosszan lehetne vitatkozni a Harry Potter filmek minőségén, elhangzanának érvek pro és kontra, de abban bizonyosan mindannyian egyetértünk, hogy DVD-k terén eddig egyetlen lemezpárra sem lehetett panasz – és ez a nagyszerű tendencia szerencsére nem változott a negyedik epizódot illetően sem. A Tűz Serlege a már megszokott módon kétlemezes változatban érkezik a piacra, megpakolva mindenféle jóval, amire csak a filmszeretőknek és a Potter-rajongóknak ingere lehet. Az első korong teljes egészében a filmnek ad helyet, a második lemezen vehetjük szemügyre az alkotás mellé pakolt extrákat. Első körben máris kezdhetünk a kimaradt jelenetekkel, ezzel téve teljessé az egyébként sem rövid mozgóképes élményt. A folytatásban interjúk következnek a szereplőkkel, továbbá egy kisfilm a karácsonyi előkészületekről. Nem maradhat ki a szokásos werkfilm sem, és ha ezzel megvagyunk, máris léphetünk a három játékra, amelyek nem csak DVD-ROM tulajdonosok számára elérhetők. Ha meguntuk tesztelni az ügyességünket, jöhet a többi kisfilm: Harry és a sárkány összecsapásának első próbája, találkozás a bajnokokkal, részt vehetünk egy újabb próbán, kalandozhatunk a temetőben és meglátogathatjuk a finálé labirintusát is. Végül még egy film Tudjukkiről és néhány számítógépes extra csillapíthatja kíváncsiságunkat. Mindez hol magyar hanggal, hol magyar felirattal, hogy a legkisebbek is végigszórakozhassák a Harry-saga negyedik fejezetének mindkét lemezét.

2 lemez
Rendező ▪ Mike Newell
Szereplők ▪ Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Mark Williams, Ralph Fiennes, Gary Oldman, Miranda Richardson, Brendan Gleeson, Maggie Smith
Hang ▪ magyar, angol DD 5.1
Kép ▪ 16:9 (2.40:1)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ Április 4.

PC Guru Index:

05 ▪ 05

ANNIE HALL

Woody Allent lehet utálni, lehet imádni, de azt valószínűleg senki nem tagadja, hogy az Annie Hall egy zseniális film; mindenképpen egyike az öregecske filmes legjobb alkotásainak. Ez előtt – és sokszor ez után is – gegparádékat, vígjátékokat készített (pl. Fogd a pénzt és fuss), ám az 1977-es Annie Hall más volt, egy igazi tragikomédia, egy keserédes romantikus történet – természetesen tömve az Allenre jellemző bizarr poénokkal. A film tehát nem véletlenül gyűjtött be négy Oscar-díjat is (Diane Keaton mellett Woody Allen kapott a forgatókönyvért, a rendezésért és elvitte a legjobb filmnek járó szobrot is), és szerencsére most nálunk is megjelent DVD-n. Reméljük, ez csak egy induló Woody Allen-sorozat első darabja, mert van még néhány film, amit megnéznénk tőle...

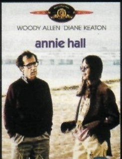
Ez ne lohasszon le senkit, hiszen az emlékezetes pókszétcsapós, kokainozós vagy éppen Los Angeleses részek így is feledhetetlenek. A Kern-szinkron szokás szerint zseniális, még akkor is, ha a fordításban akad néhány érdekes – és külön vicces – baki is. Valami kis extrát (akár egy interjút, vagy korabeli beszámolókat) azért szívesen fogadtam volna, de ezeket talán majd egy gyűjteményes kiadásnál megkapjuk.

Annie Hall

1 lemez
Rendező ▪ Woody Allen
Szereplők ▪ Woody Allen, Diane Keaton, Tony Roberts, Shelley Duvall, Christopher Walken, Paul Simon
Hang ▪ magyar, angol, lengyel, török
Kép: ▪ 4:3
Felirat ▪ magyar, angol, görög, horvát, izlandi, lengyel, török, szlovén
DVD Start ▪ Március 7.

PC Guru Index:

05 ▪ 05



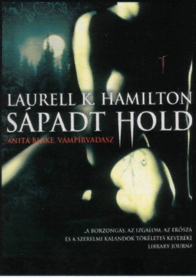
Egy közel 30 éves film esetében talán nem meglepő, hogy nem igazán használják ki a DVD-k lehetőségeit. Megkapjuk az eredeti filmet, mono hangzással, és extrákra sem igen kell számítanunk. Az értékelésünk az extrák hiánya ellenére is azért lehet ötös, mert ez a film kötelezői; humoros és romantikus, ráadásul kiderül belőle, hogy miért hasonlít a szerelem a cápára.

Laurell K. Hamilton

SÁPADT HOLD

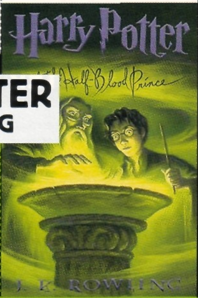
Vámpírokból pedig sosem lehet elég! – hirdetik a rajongók, az Agave Könyvek pedig nem rest eleget tenni az igényeknek, hiszen már a nyolcadik kötetet biztosítja a lelkes olvasók számára Anita Blake mindennapinak éppen nem nevezhető kalandjai közül. Akik mindezidáig nyomon követték a furcsa szerzetektől, vértől és erotikától fűtött sorozatot, azok ezúttal sem panaszkodhatnak. Akik pedig nem sejtenék, miről van szó, jó ha visszakanyarodnak az első részhez és onnan igyekeznek felvenni a történet korántsem egyszerű fonalát. A Sápadt Hold már címében sejteti, hogy ismét a vérfarkasok kerülnek az előtérbe, azok közül is egy meghatározó: Richard, régi ismerősünk. Hősnőnk egykori szeretője nemi erőszak vádjával csücsül délen, s Anita csapatával igyekszik orvosolni a helyzetet, még mielőtt a holdtölte tovább bonyolítaná az egyébként is kényes szituációt... A feladat tehát adott, ezúttal is csak fővámpírok és békésnek nem nevezhető vérfarkasok állnak a feladat megoldása elé: a szórakozás tehát garantált. Szemfogakat hegyezni, korán sötétedik!

Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05



J. K. Rowling

HARRY POTTER ÉS A FÉLVÉR HERCEG



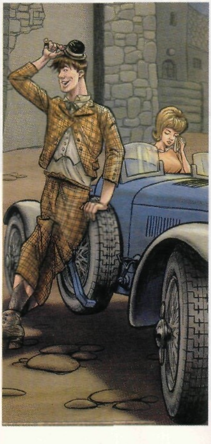
Feszült várakozás ért véget február tizedikén, amikor végre hazánkban is forgalomba került Harry Potter hatodik, ezúttal is kellemesen vaskos kalandja. Mondanunk sem kell, megérte türelmesnek lenni, ugyanis a zseniális írónő ismét olyan történetet produkált, ami után bárki elégedetten csettinthet, s mindezt csak tetézi az újfent szellemes és ötletes fordítás. Az ötödik kötet kissé elkapkodott drámája után Rowling ismét tökéletesen szövi a fonalakat. Miközben folyamatosan kombinálunk, hogy mi történhet a háttérben, cseles módon vagyunk félrevezetve, hogy a fináléban döbbenetes eseményekkel legyünk letaglózva, s elmondhassuk, megszületett a regényfolyam legsötétebb, legmeghatározóbb darabja. A várakozás ezek után az egekig csap, s csak reménykedhetünk, hogy hőseink hetedik és egyben utolsó kalandja képes lesz túlszárnyalni azt a színvonalat, amelyet a Félvér herceg biztosít az olvasók számára. Újdonság, humor, félelmetes csavarok, izgalom és váratlan dráma – ismét csak kihagyhatatlan!

Animus Kiadó
PC Guru Index:
05.05

A TIZENNÉGY KARÁTOS AUTÓ

Rejtő Jenő - Korcsmáros Pál

Olvasóink közül talán már kevesen emlékeznek a Képes Újságban és a Fülesben megjelent Rejtő-képregényekre, ám nem kell úgy éreznünk, hogy bármiből kimaradtak, hiszen a Képes Kiadó jóvoltából bárki pótolhatja a zseniális író történeteit ugyancsak zseniális formában megörökítő Korcsmáros Pál rajzolt kalandjait. Mindezt nem is akármilyen formában, hiszen A tizennégy karátos autó – ahogy a kiadó korábbi munkái is – gyönyörű albumban, kemény kötésben, gerinccel látott napvilágot, hűen az alkotás értékéhez. Gorcsev Iván kalandja nem csak megjelenésében hozott változást, hiszen a negyvenéves rajzokat fiatal alkotók kiegészítették és kiszínezték, így a modern igényeket kiszolgálva várja az olvasókat a rajzos formában is rendkívül szórakoztató történet, amely az új kiadásban már nem az átdolgozott „forgatókönyv" sorait tartalmazza, hanem Rejtő Jenő eredeti mondatait, tovább növelve ezzel az egyébként sem csekély szórakoztatási faktort.



Képes Kiadó
PC Guru Index:
05.05

Fejlesztő: Games Workshop
www.wargammers.hu

PC Guru Index:

05 ■ 05

BLOOD BOWL

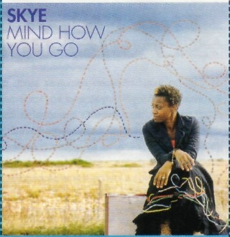
írta · Ricco

Az utóbbi hetekben az egész stáb társasjáték-lázban ég. Kipróbáltuk a Doom-ot, a WoW-ot ám most elérkezett az ideje annak, hogy végre rávegyem őket arra, hogy az újonan megjelent játékok után egy igazi klasszikust, a magyarul a remekül csengő Vérfoci névre keresztelt Blood Bowlt is kipróbáljuk. Sasa a rábeszélés hatására vett is magának egyet a játékból, és magyar kézikönyv áttanulmányozása után ki is hívott egy meccsre. Talán nem kell különösebben magyarázni, hogy sokéves játéktapasztalatomnak hála úgy vertem szét koszos ork seregeit, hogy öröm volt nézni.

A némiképp az amerikai focira emlékeztető játékot két személyre tervezték, akik egy-egy edzőt alakítanak. Mindenki azért küzd, hogy minél több gólt bevarrjon az ellenfélnek. Mivel ez fantasy játék (elvileg a Warhammer világán játszódik), vannak itt orkok, goblinok, emberek, elfek és rengeteg más, eltérő bónuszokkal rendelkező faj. Miután megvan mindenkinél a csapatösszeállítás, megkezdődik a meccs. A játékosokat ólomfigurák szimbolizálják, az események kimenetelét pedig kockák és a csapat stratégiája határozza meg. Az nyer aki több gólt lő, bár rámehetünk az ellenfél csapatának módszeresen kivégzésére is. Ez főképp a bajnokságokon számít, hiszen a sérültek több meccset is kihagynak, így kénytelenek leszünk sztárjátékosok helyett kezdőkre hagyatkozni, ami nem sok jóval kecsegtet...

SKYE
MIND HOW YOU GO

Warner Music



A Morcheeba nevű formációt remélhetőleg nem kell bemutatni senkinek, nevük hallatán ösztönösen dúdolni kezdjük a Rome wasn't built in a day című slágert, és a pop terén jártasabbaknak talán a csapat egykori arca, Skye is azonnal beugrik. A hölgy a világismertséget követően megvált a bandától és szólókarrierbe fogott, melynek eredménye ez az album, ami a keresztségben a Mind how you go címet kapta. A tizenegy dalt tartalmazó lemez már az első taktusoknál meggyőz: igazán kellemes élmény vár ránk, s bizony érzékeink ezúttal sem csalnak meg minket. Skye albuma összeszedett, egyszerre ismerős és új dallamokat tartalmazó lemez, amelyet tökéletes összhangban tart az énekesnő utánozhatatlan hangja, amely azonnal betölti az ember hallójáratait, pillanatnyi relaxációra, nyugalomra biztatva a hallgatóságot. Sugárzik a korongból valami gyengéd melankólia, kellő életörömmel nyakon öntve, oly módon tálalva, hogy az embernek menten kicsit jobb kedve lesz, ha a lejátszóba helyezi. Érdemes kipróbálni, garantáltan hatni fog!

PC Guru Index:

05 ■ 05

Warner Music

THE OC MIX 5

Második albumunk ezúttal filmzene, ám ezúttal nem a mozivásznak világából, hanem a televíziók képernyőjéről, egész pontosan az Orange Country (Narancsvidék) napsütötte vidékéről. Maga a sorozat a tiniszériák közé sorolható, a lelkes tévések itthon is nyomon követhetik az egyik kereskedelmi adón, így valószínűleg nem lesz ismeretlen az olvasóközönség számára.

Az ötös szám ne zavarjon meg senkit: van, hogy a közepén érdemes belevágni a dolgokba. A lemez nagy meglepetésre válogatás, nyilvánvalóan a szériában elhangzó dalok közül szemezgetve, ebből fakadóan igazi fiatalos pop-rock felhozatallal állunk szemben, tele ismert és kevésbé ismert formációkkal, feldolgozásokkal és egyedi dalokkal. Gondolhatnánk, hogy rókabőr, de mégis van valami kellemes hangulata ennek a korongnak, kissé rapszodikus, de szerethető, nem az a tipikus rádiós válogatás, így sokadszori hallgatásra is rejt magában újdonságot, az ember szívesen veszi elő alkalmanként – sokkal többre pedig egy ilyen lemez esetében nem is nagyon van szükség. Nem csak rajongóknak!

PC Guru Index:

04 ■ 05

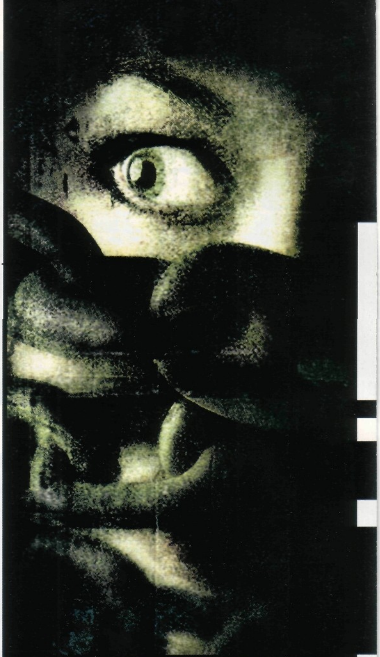
next

Half-Life 2: Episode One

Mi történik City 17-tel, miután a Half-Life 2 végén elpusztítottuk a Citadellát? Hogyan menekül meg Gordon és Alyx a városból? Mi lesz a lázadás további sorsa? Mit kever a háttérben már megint G-Man? Kicsoda valójában Gordon Freeman? Nagyjából ezekre a kérdésekre várjuk a választ a Half-Life 2 első kiegészítőjétől. Attól mondjuk nem félünk, hogy meg is kapjuk őket, abban viszont biztosak vagyunk, hogy a történet folytatása ismét zseniális játékot takar: főszerepben a gravitációs fegyver és Dog, a robotkutya!

Condemned

Xbox360-on már végigjátszottuk, néhányszor kis híján összevizeltük tőle magunkat ijedtünkben, most pedig itt a F.E.A.R. készítőinek horrorjátéka PC-re is. Brutális közelharcok, eszelős sorozatgyilkosok, és kellemes nyomozós-helyszínelős játékmenet várható az év egyik legnagyobb meglepetésjátékától. Csak aztán ne a lebutított grafika jelentse az igazi meglepetést – mert ha a játék tényleg úgy fog kinézni, mint az előzetes képeken, akkor egyáltalán nem a félelmetes történet miatt fogunk sikoltozva felébredni álmunkból éjszakánként minden Condemned parti után.

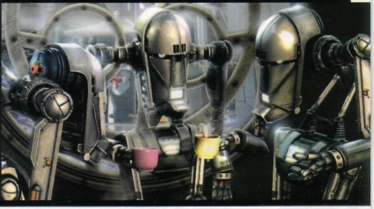


The Elder Scrolls: Oblivion

Az Oblivion tulajdonképpen nem tesz mást, csak folytatja az Elder Scrolls sorozat hagyományait: azaz egy korát messze megelőzően gyönyörű grafikával, monumentális játéktérrel és szabad játékmenettel felvértezett RPG-t várhatunk. Mi mindenesetre már most, látatlanban jelöljük az Év szerepjátéka, az Év legszebb grafikája, és az Év legbrutálisabb gépigénye díjakra – aztán négy hét múlva a tesztünkből kiderül, mennyire kifinomult a jövőbe látó képességünk...

Dungeons and Dragons Online

Ugye, hogy nem is vagyunk annyira reménytelenül WoW-függők? Már megint itt egy konkurens online RPG, amit kipróbálunk két, Azeroth földjén töltött eseménydús nap között! A klasszikus papír-dobókocka alapú szerepjáték digitális változata akciódús, a reflexekre alapozó játékmenettel, rengeteg kalanddal, leölendő szörnnyel és kinccsel próbálja elcsábítani a játékosokat a Blizzard remekművétől – egy hónap múlva kiderül, mekkora sikerrel!



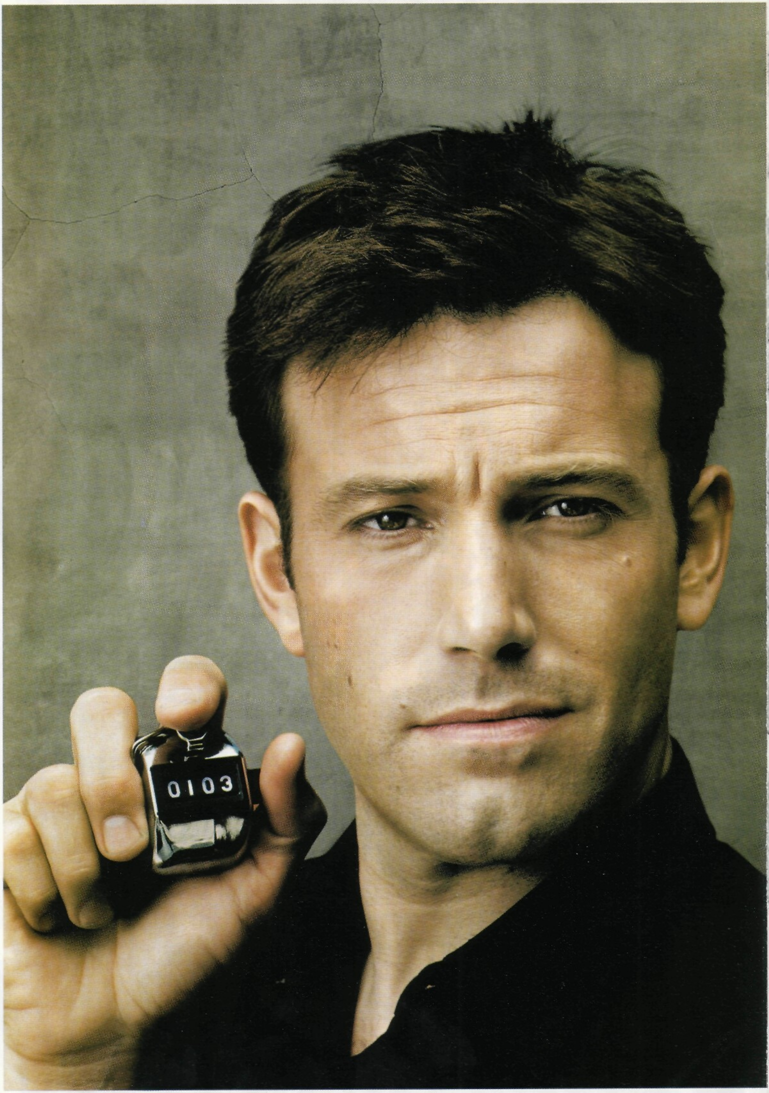
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: American McGee's Scrapland

Mi lesz, ha keresztezzük a GTA-t a Galaxis Útikalauzzal, és az egészet a legendás játékdesigner American McGee kezébe adjuk? Az eredmény a Scrapland, egy fergeteges humorú, remek sztorival megáldott sci-fi akció-kalandjáték. D-Tritus, a rejtélyes gyilkossági ügyben nyomozó robot szerepében egy egyedi grafikai stílusban megálmodott, hatalmas várost kell felfedeznünk, ahol teljesen őrült karakterekkel találkozhatunk, és elképesztő küldetéseket oldhatunk meg. Ahogy a GameSpot újságírója megjegyezte: ezt a játékot nem lehet nem szeretni (pedig ő még nem is tudta, hogy a Scrapland teljes egészében magyarítva kerül a DVD-mellékletünkre)!

MINIMUM GÉPIGÉNY: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. április 14-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
AMERICAN MCGEE PRESENTS
SCRAPLAND
D-Tritus, congratulations for having beaten the Gambler. You've done a great service to the community.
A KÖVETKEZŐ PC GURU ÁPRILIS 14-ÉN JELENIK MEG!


0103

CLICK
AZ AXE ÚJ ILLATA
2268
AXE HATÁS
www.clickmore.com | www.axe.hu | www.axeclick.hu

HARRISON FORD
PAUL BETTANY
ROHAMRA INDUL.
A SAJÁT VÉDELMI VONALAI ELLEN.
TŰZFAL
A WARNER BROS. PICTURES BEMUTATJA
A VILLAGE ROADSHOW PICTURES EGYÜTTMŰKÖDÉSÉVEL A BEACON PICTURES/JON SHESTACK/THUNDER ROAD
RICHARD LONCRAINE FILMJÉT HARRISON FORD PAUL BETTANY „FIREWALL" VIRGINIA MADSEN MARY LYNN
ROBERT PATRICK VALAMINT ROBERT FORSTER ÉS ALAN ARKIN ALEXANDRE DESPLAT JIM PAGE BRIAN
MARCO PONTECORVO A.I.C. BRENT O'CONNOR CHARLIE LYONS DANA GOLDBERG ÉS BRUCE BERMAN
ARMYAN BERNSTEIN JONATHAN SHESTACK BASIL IWANYK JOE FORTE RICHARD LONCRAINE
VILLAGE ROADSHOW PICTURES
www.tuzfal-film.hu
SOUNDTRACK ALBUM ON VARESE SARABANDE CDS
WARNER BROS. PICTURES
©2006 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved
16
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
INTERCOM
ÁPRILIS 6-TÓL A MOZIKBAN